COLUMBIA LIBRARIES OFFSITE
CU56624743
794.09 W12 Geist und die Geschi

THE PAUL MORPHY
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE LIBRARY OF
COLUMBIA UNIVERSITY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1933

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Der

Geiſt und die Geſchichte
des
Schach-Spiels
bei den
Indern, Perſern, Arabern,
Türken, Sineſen
und übrigen Morgenländern,
Deutſchen
und andern Europäern.

Von

S. F. Günther Wahl.

Mit einem Kupfer.

Halle,
in der Curtſchen Buchhandlung
1798.

Digitized by Google

COLUMBIA
UNIVERSITY
LIBRARY

794.09
W12

Digitized by Google

Vorrede.

Das geneigte gelehrte Publikum hätte zwar endlich einmal die zweite Lieferung meiner Geſchichte Perſiens und Aſiens erhalten ſollen. Der Druck derſelben iſt wirklich bereits 1796 angefangen worden, aber er wurde unterbrochen und ich kann nicht verſprechen, daſs er in dieſem gegenwärtigen Jahre beendiget werden wird.

Die Schwierigkeiten, welche ſich mir bei Bearbeitung jenes Werks, je weiter ich damit fortfahre, deſto ſtärker und gröſser entgegenſtellen, und die ſchuldige Achtung, welche ich als Verfaſſer deſſelben gleichwol dem gelehrten Publikum zu beweiſen verpflichtet bin, auch die Erhaltung meines guten Namens in der Schriftſteller-

April 20. 1933 ... | 2521

welt ſind die erſten und vornehmſten Umſtände, welche die Fortſetzung und Beendigung des Unternehmens ſo ſehr verzögern.

Nächſtdem ſchäme ich mich nicht zu bekennen, daſs auch meine ganze bisherige Lage allen meinen guten Vorſätzen geradeswegs entgegen gekämpfet hat. Ich hoffe, auch in dieſer Rückſicht werde ich Anſprüche auf billige Entſchuldigung machen dürfen. Wird der groſse anbetungswürdige Wohlthäter und Richter der Welt, der Pabſt und Kardinäle zu ſtürzen und den Laien zu erheben vermag, gewiſſen Ausſichten gemäſs mich aus dem Kerker befreien, ſo werde ich nach dem zehnten Jahre, als hoffentlich dem letzten meiner Prüfung, mich freuen, daſs es mir vergönnt ſein wird, der Erfüllung meiner Pflichten ſowol gegen Gott, mich ſelbſt, den Staat und meinen Mitbruder, als auch insbeſondre gegen das gelehrte Publikum die andre Hälfte meines Lebens ganz und ungehindert zu widmen.

Digitized by Google

Einſtweilen erhält das geneigte Publikum durch gegenwärtiges Werkchen abermals eine Frucht meiner Bemühung, ſo gut ſie unter dieſem Himmel, unter dem die Nahrungsſorge mein erſtes Bedürfniſs iſt, gedeihen und reifen konnte.

Es iſt eine Geſchichte und zugleich eine Theorie des Schachſpiels. Die Quellen und Kenntniſſe welche dabei benutzt ſind, ſind von der Beſchaffenheit, daſs ſelbige nicht in eines jeden Gebrauch und Gewalt ſtehen. Es ſind daher auch alle Bücher über die Theorie dieſes Spiels, ſo viel wir deren in neuern Zeiten erhalten haben, ſo bald ſie die Geſchichte der Erfindung deſſelben und ſeiner Fortſchritte unter den verſchiednen Völkern des Erdbodens berühren, mit einem Wirwar falſcher Vorſtellungen und Irthümer angefüllet, die ſich bei den Liebhabern um deſto leichter fortpflanzen, je ſeltner es deren Beruf mit ſich bringet, jenen Quellen und Kenntniſſen obzuliegen, aus welchen alles dieſes geſchöpfet werden muſs. Gleichwol wird es jedem Liebhaber und

Digitized by Google

und Kenner des Schachſpiels, beſonders auch dem Ungelehrten angenehm ſeyn, wenn er von der Geſchichte dieſes ſeines lehrreichen Zeitvertreibs etwas Zuverläſsiges erfahren kann.

In dieſer Rückſicht hoffe ich wenigſtens durch dieſes Werkchen keine Iliade nach dem Homer geliefert zu haben. Da die orientaliſche Litteratur in mein Fach gehöret, und ich mich mit dieſen Wiſſenſchaften bereits ſehr lange beſchäftige, ſo kann man ſich hierin auf meine Angaben treulich verlaſſen. Zudem habe ich für die Gelehrten meiſtentheils meine Gewährsmänner angegeben.

Für die Gelehrten iſt auch eigentlich nur derjenige Theil des Diſcurſes welcher auf die fremde Litteratur, als ſolche, hinweiſet. Inzwiſchen war es mein Plan, das Buch mehr für die allgemeine Leſewelt auszugeben. Und für dieſe habe ich es mir abſonderlich angelegen ſeyn laſſen, die fremden Namen ſo zu ſchreiben, wie ſie ein jeder richtig ausſprechen muſs,

Digitized by Google

ohne ſelbſt Kenner der Sprachen zu ſeyn, aus denen ſie abſtammen.

Ich muſs über dieſen letztern Punkt, zur Verhütung alles Miſsverſtändniſſes, und um meinen Zweck um deſto ſicherer zu erreichen einige nähere Erklärung beifügen.

Die Beſitzer meiner Geſchichte Aſiens und Perſiens werden finden, daſs die Rechtſchreibung in morgenländiſchen Namen und Wörtern, welche ich dort aufgeſtellt habe und beobachte, von der, die ich mir in dieſem Werkchen vorgezeichnet habe, in einigen Punkten wiederum ſehr abweichet.

Ich habe dieſe Abweichung mit Grund erwählet, weil ich mich beſonders auch wegen des Drucks mit lateiniſchen Lettern genöthiget ſahe, hier einen andern Weg einzuſchlagen der für die gemeine Leſewelt anpaſſender ſeyn dürfte. Dort durft ich blos den Gelehrten ſchreiben, hier muſs ich mehr auf diejenigen meiner Leſer

Digitized by Google

Rückſicht nehmen, denen die Gelehrſamkeit und Sprachkenntniſs wenig oder gar nicht Beruf iſt.

Ich könnte demnach mich meiner ganzen Pflicht entledigen, wenn ich nun blos die Abweichungen bemerkte, worin ſich die gegenwärtig angenommene Orthographie der fremden Namen und Wörter von derjenigen unterſcheidet, welche ich in der Geſchichte Aſiens eingeführt habe, und die dem weſentlichen nach ſchon in meinen ältern Schriften zu treffen iſt. Allein ich werde meinen gegenwärtigen Leſern verſtändlicher werden, wenn ich ihnen hier die ganze Rechtſchreibung darlege, wie ſie in dieſem Buche beſchaffen iſt.

a e i o u	Dieſe Hülfslauter werdcn ausgeſprochen, wie mans im Deutſchen und Lateiniſchen gewohnt iſt.
ä ö ü	Dieſe ebenfalls wie man in deutſchen und lateiniſchen pfleget.

Digitized by Google

y bedeutet einen i der lang iſt und mit Nachdruck ausgeſprochen werden ſoll, doch wird dafür mehrentheils î gefunden werden. In dem Namen Hyde, wird er auf engliſche Weiſe, nämlich wie ei ausgeſprochen, und ſo in andern ähnlichen Namen der Engländer.

â, ê, î, ô, û } ſind die gewöhnlichen Hülfslauter, nur lang und etwas gedehnt auszuſprechen. Und hierüber bedarf es wohl keine nähere Erklärung.

a-a. e-e. i-i. o-o. u-u. ſind die gewöhnlichen Hülfslaute, getheilt auszuſprechen.

ai. ei. au. eu. oi. ui. ſind gewöhnliche Doppellaute, die jeder richtig auszuſprechen gewohnt iſt, als in den Wörtern Mai, mein, aus, Freude.

Digitized by Google

ʿa, ʿe, ʿi, ʿo, ʿu } ſind alſo bezéichnet, weil ſie im Orientaliſchen einen Buchſtab vor ſich haben, welcher ʿAin genannt wird. Man ſpricht ihn in Mittel- und Hinteraſien gemeinhin gar nicht aus. Er iſt ein ʿarabiſcher Buchſtab und von ſeiner wahren Ausſprache bei den ʿArabern kann man mein Elementarwerk für die ʿarabiſche Sprache nachſehen p. 57.

aʿ, eʿ, iʿ, oʿ, uʿ } Wenn eben dieſer ʿAin die Silbe ſchlieſset.

ʾ bezeichnet den Buchſtab ا in den orientaliſchen Sprachen, welcher dem Spir. len. der Griechen entſpricht und die Ausſprache der Vokalen nicht verändert.

ç iſt als ein s auszuſprechen, als im Franzöſiſchen z. B. in dem Worte garçon.

ch ſoll als unſer deutſches ch ausgeſprochen werden, ausgenommen in engliſchen Namen, da es tſch, und franzöſiſchen Wörtern, da es ſch gehört wird. Sonſt habe ich auch oft bei ſolchen Ausnahmen die Ausſprache gleich daneben in die Klammer geſchloſſen.

d' in indiſchen Wörtern, gilt ohngefähr als dh.

dh iſt *d* mit einem gewiſſen Stoſs oder Hauch aus der Kehle verbunden. Ich habe dieſes Zeichen für die Buchſtaben ض, ظ wenn ſolche auf arabiſche Art gehört werden, gewählet.

dſch iſt auszuſprechen als es ein jeder gebohrner Deutſche wenn er alſo geſchrieben findet, leſen wird. Es iſt derſelbe Laut, welchen die Engländer in Wörtern wie genius, rage, advantage etc. durch g ausdrücken.

g iſt unſer g.

Digitized by Google

g' ſoll als ng oder gh ausgeſprochen werden, in Wörtern der ſineſiſchen oder japaniſchen Mundarten.

gh iſt ein aus der Kehle ausgeſprochenes hartes g.

gk auch ein hartes g aber im Gaumen auszuſprechen, als z. B. das G der meiſten deutſchen Mundarten in Gabe, Gold etc. wie dieſe Worte von meinen Landsleuten den Thüringern zum Beiſpiel ausgeſprochen werden.

hh ein ſtarkes h aus der Kehle.

kh (zuweilen habe ich dafür auch c gebraucht) gilt für ein weiches k das man im Gaumen ausſpricht, ohngefähr wie in dem Worte Kerl. In türkiſchen Wörtern lautet dieſer Buchſtab als mit einem ſehr gelinden und ſchnellen j verbunden gleichſam kj.

Digitized by Google

ng ſoll wie in Deutſchen, z. B. in den Worten beſungen, ringen etc. oder im Franzöſiſchen, als in mon, long etc. lauten.

p' iſt *p* mit einem ſtarken Hauch.

s iſt allezeit ein gelindes s als in den deutſchen Wörtern ſagen, Seele, ſingen etc. oder z im Franzöſiſchen.

Ss. ſs iſt dagegen das ſtarke s, als z. B. in was, laſs etc. In Zuſammenſetzungen mit p. t. iſt mehrentheils das ſimple s beibehalten worden, st. sp. ſtatt ſst. ſsp. Das iſt geſchehen, weil das gelinde s bei den Orientalern in dieſen Zuſammenſetzungen wenig oder gar nicht vorkömmt. Und wo es iſt, wird s-t. s-p geſchrieben.

sch iſt unſer deutſches ſch oder das franzöſiſche ch und engliſche sh.

Digitized by Google

sh ſoll für den Buchſtab ʃ̂ gelten und ſoll ohngefähr wie das g der Franzoſen vor e. i. gehört werden.

tſch ſpricht man aus, wie wenn man es alſo in einem deutſchen Namen fände, z. B. als in Matſch, Quetſchen etc. Es iſt dem ch der Engländer gleich.

tʻ und tʻh in indiſchen Wörtern, iſt t mit einem gewiſſen rauhen Stoſs aus der Lunge.

Z iſt unſer deutſches *Z.*

Die übrigen Buchſtaben, nämlich b. c. d. f. h. j. k. l. m. n. p. q. r. ſſ. ſt. sp. t. th. v. w. x. tz. ſind nicht anders zu nehmen als im Deutſchen und in andern Sprachen mehr. Das v aber wird, auſser in deutſchen Wörtern, mehr zwiſchen den Lippen und dem deutſchen w ähnlich hervorgebracht.

Da nach dieſer Art Rechtſchreibung in fremden Namen und Wörtern viele zu-

Digitized by Google

ſammengeſetzte Buchſtaben zur Bezeichnung einfacher Originale haben angewendet werden müſſen, und ſolche Buchſtaben zuweilen verdoppelt vorkommen, ſo muſs ich noch bemerken, daſs in dieſem Fall ſolche zuſammengeſetzte Zeichen (als da ſind ch. dh. dſch. gh. gk. hh. kh. ſs. sch. sh. tſch.) entweder vollſtändig oder um des Auges willen auch nur theilweiſe doppelt neben einander ſtehen, z. B. schsch. hh hh. ttſch. ddſch etc.

Das doppelte einfache h konnte füglich nicht anders als durch die Theilung bezeichnet werden, h-h.

Einfache heterogene Buchſtaben, welche ſich durch die Theilung von zuſammengeſetzten unterſcheiden müſſen, ſind durch daſſelbe bekannte Theilungszeichen unterſchieden, z. B. t-sch. t-h. s-ch. ſs-ch etc.

Den Sprachton oder Accent der Silben habe ich gröſstentheils durch die bekannte Accentuation bemerklich zu machen geſucht.

Und nun hätte ich in dieſem Vorberichte nichts weiter zu ſagen, als daſs die geneigten Leſer erſucht werden, die wenigen Druckfehler, die ſich etwa eingeſchlichen haben möchten, gütigſt zu entſchuldigen und ſelbſt zu verbeſſern.

Ich kann verſichern, daſs ſolche ſelten und ſehr geringfügig ſind, auch blos das Deutſche betreffen, welches ein jeder ſelbſt berichtigen kann. In Zahlen oder fremden Namen und Wörtern iſt nichts fehlerhaftes ſtehen geblieben, auſser was ich hier bemerken will. Nämlich

p. 16. Zeile 25. ſoll das arabiſche Wort نرن heiſsen.
p. 21. Zeile 14. lies El'enzab.
p. 92. Zeile 29. — es.
p. 93. Zeile 7. — Wiſchnuſarman.

Digitized by Google

Erſter Abſchnitt.

Begriff, Werth und Anſehen des Schachſpiels.

Spiel, wenn es ohne Betrug, Gewinnſucht und heftige Leidenſchaft vollbracht wird, iſt in ſich ſelbſt eine wohl erlaubte Beſchäftigung; doch die bloſse Unſchuld wäre die geringſte Empfehlung, wenn es nicht unter gewiſſen Umſtänden und in Geſellſchaften ſogar ein unentbehrliches Mittel, die Zeit zu vertreiben und zugleich unter gehöriger Wahl und Mäſsigung eine Handlung wäre, wobei die geiſtigen und körperlichen Kräfte der menſchlichen Natur die angenehmſte Erholung und Stärkung genieſsen, in ſo fern ſich die Spielenden in einem lehrreichen, oder wenigſtens auf andere Weiſe nüzlichen Wetteifer befinden, welcher auf gewiſſe in dem Weſen des Spiels ſelbſt gegründete Vorzüge abzielet. Unter allen vernünftigen Spielen, deren ſich die alte und neue Welt von Anbeginn menſchlicher Kultur bis

Digitized by Google

jezt bedient hat, ſcheint das Schachſpiel in der That das zweckmäſsigſte zu ſeyn, und in allem Betrachte vor jedem andern einen wohlverdienten Vorrang zu behaupten, folglich auch der Aufmerkſamkeit des Filoſofiſchen Geſchicht- und Menſchenforſchers auf einer ganz vorzüglichen Stuffe werth zu ſeyn, weil nicht leicht ein anderes Spiel gefunden wird, was dieſe Aufmerkſamkeit mehr auf ſich zöge, und vollkommner befriedigte. — Daher hat dieſes Spiel ſeit ſeiner Erfindung bei allen verfeinerten Menſchenklaſſen Eingang gefunden, und iſt beſonders in ganz Aſien und Europa zu einem allgemein beliebten Volksſpiele erhoben worden. Es würde die menſchliche Geſellſchaft ſchänden, wenn daſſelbe je durch die ſo ſehr überhandnehmenden Kartenſpiele aus ihr verdrungen werden ſollte. —

Der Abſicht und Veranlaſſung ſeiner erſten Erfindung gemäſs, und vermöge ſeiner Natur und Einrichtung iſt das Schachſpiel ein Kriegsſpiel. Als ein ſolches wird es von allen Schriftſtellern, welche ſeiner Erwähnung thun, oder in eignen Abhandlungen und Werken darüber geſchrieben haben, betrachtet; ſo wird es von allen Völkern, die es ſpielen, benutzet; ſo hat man es hin und wieder ſogar im Groſsen angewendet; ſo gewinnt es noch jezt einen unverkennbaren Werth für die Glieder des Kriegsſtandes insbeſondere. Man er-

Digitized by Google

laube mir dieſes alles etwas weiter auseinander zu ſetzen und das Geſagte durch Belege zu begründen,

Bei einem ſo alten und ehrwürdigen Gegenſtande iſt es der Mühe werth, die vorhandenen Schätze der Litteratur, der Geſchichte und des Alterthums, ſo weit es ſich immer mit einer wohlverſtandenen Zwekmäſsigkeit der Erzählung entſchuldigen läſſet, oder die Theilnehmung der Leſer es vergönnet, ſo tief zu eröffnen, als es thunlich iſt. Zur Beſtätigung alſo, daſs dieſes Spiel von ſeinen Schriftſtellern allezeit als ein Kriegsſpiel betrachtet worden iſt, dienen ſogleich mehrere berühmte Namen der ältern Litteratur, worunter wir nur einige der vornehmſten, unter den weniger bekannten ausheben wollen.

Der Verfaſſer des Buches Khosri *a*), deſſen hieher gehörige Worte vom Schachſpiel im

a) Das Buch Khosri iſt von dem Rabbi Iudas Levita, einem Iuden des zwölften Iahrhunderts verfaſſet worden, und enthält ein Religionsgeſpräch, welches zwiſchen einem jdiſchen Lehrer und einem perſiſchen König im achten Iahrhundert vorgefallen ſey. Das Original dieſes Buchs war urſprnglich arabiſch. Man kennt inzwiſchen blos die rabbiniſche Ueberſetzung, welche von einem gewiſſen Iuden R. Iuda Ben Tybbon ſtammet, demſelben, der auch die Schriften des Euklides und des Maimonides aus dem

Folgenden vollſtändig beigezogen werden. ſollen, ſetzet den Unterſchied zwiſchen dieſem Spiel, und einem wirklichen Kriege, indem er dies Spiel ſelbſt als einen Kampfplatz zweier Streitenden betrachtet, davon der eine den andern beſieget, blos in der Art und Weiſe des Sieges, da derſelbe hier durch einem Vorſprung der Vernunft und Klugheit, dort hingegen oft durch Zufall des Glücks erworben werde. —

In jenem Räthſel des Ahhmed Baſcha *b*), eines türkiſchen Epigrammatiſten,

---

Arabiſchen ins Rabbiniſche übertragen hat. Von dieſem in vielen gelehrten Rückſichten merkwürdigen und ſchäzbaren Buche haben wir unter andern eine Ausgabe zu Venedig 1591. 4. und die Buxtorfiſche zu Baſel 1660 mit lateiniſcher Ueberſetzung und Anmerkungen. Der ſpaniſche Iude Aben Dana hat es ins Spaniſche überſezt.

b) Der Mann war eigentlich der Sohn des Herzogs von Ober-Boſsnien Steffen, welchen Ssulthan Bajaset ſeines Herzogthums beraubte, und er nennte ſich daher auch gemeiniglich Herſekh Oghli (Sohn des Herzogs von Boſsnien). Nachdem er Renegat geworden war, wurde er als General der türkiſchen Armee beſtellet, aber endlich 1397 von den Mamlukhen geſchlagen und gefangen genommen. Er war ein guter und allezeit fertiger Dichter. D'Herbelot (Bibliotheque Orientale T. I. 124 der Haager Ausgabe) führt folgende Anekdote an. In einem öffentlichen Badehauſe hatte nämlich ein junger Menſch, da

Digitized by Google

welchen Hyde aus einer oxfordiſchen Handſchrift anführet, wird das Schachbret einem Kaſtell oder veſtem Schloſſe verglichen, weil es von bewafneter Mannſchaft vertheidiget wird. Dieſes Schloſs ſey in Friedenszeiten (wenn nemlich nicht geſpielet wird) leer, unbewohnt und öde, weil es dann ſeine Felder nicht mit den Steinen beſetzet hat; im Kriege hingegen (d. h. wenn die Spieler zuſammentreten) ſey es auf einmal volkreich, ſo daſs alſo hier der Krieg, der doch ſonſt alles um und um verheere, ein Weg der Bevölkerung und des Wohlſtandes, der Frieden hingegen der Zerſtörung und Verödung werde. —

> Ludimus effigiem belli ſimulataque veris
> Proelia, buxo acies fictas, et ludicra regna:

---

er den Dichter als einen bejahrten und dabei eben nicht anſehnlichen Mann von einer Menge wohlgebildeter junger Sklaven bedient ſahe, die Keckheit, ihm folgenden Vers entgegen zu werfen:

> Wie iſt auf einmal doch der Himmel ſo beſchimpft!
> Dem Teufel muſs das Heer der Engel dienen —

Die Rache des Dichters äuſserte ſich kaltblütig blos in dem Gegenvers:

> Blind war der Himmel, nun iſt er auch taub geworden: Denn keine Stumme ſind mehr auf Erden ſeit ſich ein jeder erdreuſtet Verſe zu machen. —

Digitized by Google

beginnt Hieronymus Vida c) ſeine Scachias

Ut gemini inter ſe Reges, albusque nigerque
Pro laude oppoſiti certent bicoloribus armis
Dicite fährt er fort.
Dicite Seriades Nymphae certamina tanta
Carminibus prorſus vatum illibata priorum.
u. ſ. w.

---

c) Marci Hieronymi Vidae Cremonenſis Albae epiſcopi Opera. Antw. 1588. 12. p. 518. Hieronymus Vida aus Cremona in Italien, Biſchoff von Alba im Herzogthum Montferat war einer der gelehrteſten Männer und vortrefſlichſten Dichter ſeines Zeitalters † 1566 im 96 Iahr ſeines Alters. Seine epiſchen Dichtungen haben viel Verdienſt. Sein Lehrgedicht vom Seidenwurm iſt über dieſen Gegenſtand von klaſſiſchen Werthe. Durch ſeine Chriſtiade ward er der Vorgänger des groſsen Dichters des Meſſias. Aber am merkwürdigſten, beſonders für unſern gegenwärtigen Zweck iſt ſein Gedicht vom Schachſpiel, das er Scachias oder Scachiae ludus betittelt hat. Es hat folgende ſchöne Fiktion. Die Götter kommen auf die Hochzeit des Okeanus mit der Tellus. Nach Tiſche bringt jene das Schach in Vorſchlag. Merkur und Apollo verſuchen es. Nach langen Kampfe ſieget Merkur. Das Ganze iſt im Geſchmack der alten Dichtung meiſterhaft ausgeführt und in den Beſchreibungen ſind die Schilderungen der alten Dichter von den Schlachten ſehr gut nachgeahmt. Die neueſte italieniſche Ueberſetzung dieſer Scachias erſchien Verona 1753. 8. Die Franzoſen haben zwei, beide aber ſchon aus dem ſechzehnten Iahrhundert. Unter

Das Schachſpiel iſt eine Anweiſung zum Kriege drückt ſich ferner Ssokeiker von Damaskus *d*), einer der berühmteſten Schriftſteller unter den Arabern, die vom Schachſpiel geſchrieben haben, aus, denn dieſes ganze Spiel iſt ein Krieg. Alſo das Schachſpiel iſt ein Kriegsſpiel. Und daſs es als ein ſolches von allen Völkern, die es ſpielen, benutzet wird, lehrt die Erfahrung, und bringt die Sache ſelbſt mit ſich, da es keinem Spieler möglich iſt, dieſen ſeinen Geiſt von ihm zu ſcheiden. Man ſagt, daſs der groſse Sieger und Eroberer Mahhmoud der Sohn des Ssubekhtegkin durch dieſes Spiel, worinnen er durch eine beſtändige Uebung ein groſser Meiſter war, ſich zu einem ſo furchtbaren Feldherrn ganz vornehmlich gebildet habe —

Wenn ich in der Folge zeigen werde, wie man das Schachſpiel ſogar mit lebendigen Perſonen zu ſpielen verſucht hat, ſo wird man mit Vergnügen ſehen, daſs dieſes Spiel,

---

uns Deutſchen hat 1755 Herr Ramler ſich dieſes Verdienſt erworben; aber nur erſten Geſang, und nur für Freunde. —

d) Dieſer Schriftſteller, deſſen Buch der Leſer in folgenden zweiten Abſchnitt verzeichnet finden wird, iſt in Europa blos aus dem Auszügen bekannt, die der gelehrte Thomas Hyde, in ſeinem Werke de ludis Orientalibus gegeben hat.

Digitized by Google

wie oben erinnert worden iſt, ſelbſt im Groſsen als ein Kriegsſpiel behandelt werden kann, und hin und wieder wirklich ſo behandelt worden iſt. Ueber dieſen Punkt können wir alſo in weiterer Erläuterung des obengeſagten gegenwärtig hinweggehen; auſser daſs ich doch auch hierbei noch eine beſondere Merkwürdigkeit nicht gänzlich überſehen darf. Daſs ich von den Wieburgern jezt nichts ſage, welche das offne Feld gleichſam zu einem Schachbret machen, oder von den Spaniern und andern Nationen, wenn zuweilen groſse Zimmer in Schachfelder bei ihnen abgetheilet worden ſind: ſo iſt dasjenige, was ich meinen Leſern noch hinzuzufügen habe, die Gewohnheit, welche die Spanier wenigſtens ehedem gehabt haben ſollen, zu Pferde und überhaupt auf Reiſen, ohne Bret und Stein, allein aus dem Gedächtniſs Schach zu ſpielen. —

Bei der Betrachtung, daſs wir unſer Schachſpiel, ſeiner Abſicht und Erfindung gemäſs, als ein Kriegsſpiel zu ſchätzen haben, iſt nur Ein Punkt zu erläutern übrig; daſs nemlich dieſem Spiele noch jezt ein unverkennbarer Werth für die Glieder des Kriegsſtandes insbeſondere beizumeſſen ſey.

Der militäriſche Werth, welchen das Schachſpiel auch noch heutzutage behauptet, muſs einem jeden Kenner deſſelben in die Augen leuchten, wenn er beide Theorien, die des

Spiels und die der mechaniſchen Kriegskunſt gegen einander vergleichet. Beide Theorien gründen ſich unleugbar auf einerlei Vorſtellungen und einerlei Art zu handeln. Das Syſtem der mechaniſchen Kriegskunſt enthält die Regeln, nach denen eine Armee ſo zu führen, ſo zu ſtellen und zu ordnen, und ſo zu regieren iſt, daſs der Feldherr der vortheilhaften Abſicht ſeines Unternehmens nicht verfehle. Eben ſo hat auch der Spieler im Schach ſein Kriegsheer, ſeine Truppen vor ſich, und er hat in der That dieſelben Regeln, dieſelben Kunſtgriffe und Manieren zu beobachten, um durch dieſe ſeine Armee ſeine Abſichten zu erreichen. Sein Spielen iſt ein beſtändiges Führen, Stellen, Ordnen, Regieren und Lenken der Figuren, die ihm ſtatt der Truppen dienen. Er entwirft Plane, wie ſie der Feldherr macht, er führt ſie aus. Plane werden ihm entgegengeſezt, die Seinigen werden dadurch vereitelt; er ändert die Entwürfe, und verſucht neue Diſpoſitionen. Alles dieſes wie im Felde, nur im Kleinen, aber eben daher deſto genauer zu überſehen, deſto geſchickter zur Uebung aufs Groſse. —

Der Gang des Schachſpiels iſt Maſchienerie, eben wie auch der Gang der heutigen Kriegskunſt faſt nur maſchienenmäſsig iſt, indem der Wille und Befehl des Feldherrn die ganze Maſſe in Bewegung ſetzet und aus dieſer

Digitized by Google

bewegenden Grundkraft ſich alle einzelne Bewegungen der Theile des Ganzen herleiten. Der Spieler betrachtet ſich als den Feldherrn, und wird auf dieſe Art die allbewegende Kraft ſeines kleinen Heeres. Die Figuren auf ſeinem Schachfelde müſſen ihm verhältniſsmäſsig eben das ſeyn und werden, was die lebendigen Schaaren im Kriege dem Feldherrn ſind. —

Seit die Kunſt Krieg zu führen ſchon eineſtheils vor Zeiten durch die vollkommnere Anwendung des ſogenannten griechiſchen Feuers, mehr aber neuerer Zeiten durch die Erfindung des Pulvers und Anwendung andrer damit verwandten chemiſchen Entdeckungen, die körperliche Stärke, worauf vor Alters faſt alles zu rechnen war, immer mehr auſser Wirkſamkeit geſetzet hat, und auf dieſem Wege ſo ungemein zu ihrem Vortheil blos nach den Geſetzen der Mechanik vervollkommnet iſt: ſo darf der Feldherr nur eine vollſtändige Kenntniſs der Thatkraft des Ganzen, eine richtige Einſicht in die Wirkſamkeit aller ſeiner Theile, und Talent beſitzen, nach dieſen Einſichten die Bewegung zu beſtimmen, und die Thätigkeit der Maſchine zu leiten — ſo muſs er weiter nur Gegenwart des Geiſtes haben, fleiſsig eingezogne Nachrichten von dem Zuſtande, der Beſchaffenheit und Lage des Feindes mit Nachdruck und gehöriger Zweckmäſsigkeit zu benutzen; er muſs den Schau-

platz ſeinen Unternehmungen, das Land worin er krieget, das Feld, worauf er ſich mit ſeinen Truppen befindet, kennen; es muſs ihm ein Vorrath kluger und verſchlagener Anſchläge zu Gebote ſtehen — Bei dieſen Umſtänden wird mans leicht gewahr, daſs das Schachſpiel ſo ganz ein Kriegsſpiel nach den Grundſätzen der neuern Taktik und Art Kriege zu führen ſey; dagegen mit der alten Kriegskunſt wenig oder gar nicht übereinkomme — Laſſen ſie nns die Anwendung auf das Schachſpiel machen.

Körperliche Stärke, perſönliche Tapferkeit — Dinge, welche in der neuern Kriegskunſt im Allgemeinen nichts mehr entſcheiden können, ſind auf dem Schachbret nicht durch die mindeſte Anſpielung beabſichtet, wenigſtens nicht als Hauptſache dargeſtellt. Alles kömmt hier auf den Spieler an, als den Feldherrn, welcher das Ganze allein durch ſein Geiſtes - Talent, wie eine jede andre Maſchine in Bewegung ſetzet. — Wie der Feldherr muſs auch der Spieler auf der einen Seite die Kraft kennen, die in ſeinem Ganzen, in der Anzahl und Stellung ſeiner Figuren zuſammengenommen lieget, auf der andern aber vorzüglich die beſondre Wirkſamkeit der einzelnen Theile ſeines Ganzen, d. i. die beſondern Gänge und Fähigkeiten oder Verhältniſſe jeder einzelnen Figur des Spiels — Mit dieſer, ihm allezeit gegen-

wärtigen Kenntniſs ausgerüſtet beſtimmt er die Bewegungen, woraus die möglichſt beſten Vortheile für ihn entſpringen — Alles hängt hierbei, wie bei den Handlungen des Befehlshabers einer Armee, von dem Verſtand des Spielers ab, die Thätigkeit der Maſchine zu leiten — Der Feldherr ziehet fleiſsig Nachrichten von dem Zuſtand, der Beſchaffenheit und Lage des Feindes ein, und benutzet ſie hernach ſo gut er kann, zu ſeinem Zwecke: der Spieler im Schach darf ebenfalls keinen Augenblick die Poſition ſeines Gegners aus dem Geſicht verlieren; ja er beobachtet ſogar Augen und Mienen ſeines Gegners im Stillen, um deſſen geheime Abſichten in voraus zu erforſchen, und ſolche, wo möglich, in ihrem erſten Entſtehen zu vereiteln und zu unterdrücken. — Der Spieler, gleich dem Befehlshaber der Heerſchaaren, kennt genau ſein Feld, weiſs pünktlich, was ſich auf demſelben den Regeln dieſes Spiels zu Folge unternehmen läſſet, und es dienet ihm ein gleicher Vorrath liſtiger und kluger Anſchläge zur ſteten Unterſtützung. —

Es iſt nicht abzuleugnen, daſs die einzelnen Truppen eines Kriegsheeres auf eine vielfältigere und zuſammengeſetztere Weiſe wirken, auch in allen ihren Benennungen, Beſtimmungen und Uebungen von den Schachfiguren noch ſehr verſchieden ſind; und dieſes nothwendig ſo ſeyn muſs, weil dieſes

Digitized by Google

Kriegsſpiel nicht in unſern Tagen erſt erfunden iſt: allein die Sache worauf es ankömmt, iſt auch eigentlich nur eine Aehnlichkeit der Art zu handeln im Weſentlichen.

In dieſer Hinſicht wird man nie in Abrede ſeyn können, daſs der Gebrauch der Schachfiguren mit dem Dienſt im Felde übereinſtimmt. Haben nicht auch die Figuren im Schachfelde ihre verſchiedene Richtungen, Gänge und Züge? nicht auch ihre verſchiedene aus der Kriegskunſt entlehnte Namen? nicht auch ihre kriegeriſchen Beſtimmungen? Doch die Folge wird es deutlich darſtellen, daſs wirklich mehr Uebereinſtimmung in allen dieſen Punkten, mit dem Gebrauch der Truppen in der neuern Kriegskunſt ſtatt finde, als man vielleicht erwarten ſollte — Wenn alſo auch, ohngeachtet die Schachfiguren wirklich nicht etwa einzelne Soldaten, ſondern ganze Truppen, Regimenter etc. vorſtellen, nicht alle und jede jetzt gewöhnliche Truppenarten mit ihren ſo verſchiedentlichen Entwickelungen auf den Schachbrete in Kopie verwirklichet werden können, ſo iſt es ſchon zureichend, daſs bei beiden dem Schachſpiele und dem wirklichen Kriege die Theorie des Verfahrens im Weſentlichen dieſelbe iſt. — Was man im Groſsen zur Ausführung braucht, iſt nicht allezeit im Kleinen anwendbar, noch nöthig.

Digitized by Google

Scheinbarer dürfte ein andrer Einwurf gegen die bisher vorgetragene Vorſtellung ſeyn, der nemlich, daſs der Spieler auf ſeinem Brete eine beſtimmte Anzahl von Figureu, und zwar auf beiden Seiten eine gleiche Anzahl unter gleichen Beſtimmungen vor ſich habe; da doch im Kriege dies nicht allemal ſo angetroffen werde, vielmehr faſt allezeit eine Ungleichheit ſtatt finde, und oftmals ſelbſt die Beſtimmungeu der einzelnen Beſtandtheile des Ganzen nicht ſo ganz dieſelben ſeyen. — Allein auch dieſer Einwurf verſchwindet, ſo bald man nur etwas in den Geiſt und Gang des Spiels eingeweihet iſt. Es ſind ja nicht leicht von beiden Seiten gleich viel Figuren in Thätigkeit, viel weniger gerade dieſelben auf beiden Enden, am wenigſten aber in ein und eben derſelben Lage und Richtung — Und gewinnt der Spieler ſeine Parthie durch die Menge der Figuren, oder durch die angenommene Lage und Richtung derſelben, die ſich durch die Güte des Plans beſtimmt? — Oder iſt es nicht eben ſo im Felde? da kommen ja nicht alle Truppen zur Handlung. Mehrentheils entſcheidet ſich vielmehr der Sieg des einen Theils über den andern, durch einen meiſterhaften Gebrauch weniger Truppen.

Es lieſsen ſich, wenn es nöthig wäre, die bisher angeſtellten Betrachtungen, die dahin abzwecken ſollten, um zu zeigen, oder doch

wenigſtens durch einige Winke anzudeuten, wie das Schachſpiel, als eine Schule des künftigen Feldherrn und jedes Anführers im Kriege, zur Entwickelung kriegeriſcher Ideen und kriegeriſchen Scharfſinns die beſte Gelegenheit und Uebung an die Hand gebe, viel weiter auseinander zu führen. Vielleicht wird alle weitere Ausführung dieſes Gegenſtandes durch die Bemerkung überflüſſig, daſs der groſse Friedrich ihn ſelbſt entſchieden hat. Seiner ausdrücklichen Bemerkung nach werden die evolutions militaires dem Verſtande durch nichts ſo anſchauend dargeſtellet, als durch das Schachſpiel. Die Puppen, ſagt er, werden Soldaten, welche ſich nach unſern Willen in thätige Bewegung ſetzen, und die nach taktiſchen Regeln entworfene Stellung derſelben bei ihren Operationen, gleichen den Schlachtordnungen unſerer Armeen.

Daſs der Spieler des Schachſpiels ſich vermöge der Aehnlichkeit des Verfahrens auf eine ganz kriegeriſche Art beſchäftiget findet, und dieſes ſchöne Kriegsſpiel alſo dem jungen Krieger als die beſte Uebung zu empfehlen iſt, das wäre bei allen dem ein viel zu beſchränkter Geſichtspunkt, aus welchen man daſſelbe in Rückſicht ſeines Werthes und Nutzens darzuſtellen hat. Es ſind im Allgemeinen noch viel ausgebreitetere Anſichten, welche dieſes Spiel zugleich allen denen empfehlbar machen, die

von dem Stande der Krieger noch ſo weit entfernt ſind — Uebung der Verſtandeskräfte, inſonderheit des Scharfſinns und der Gegenwart des Geiſtes, Erweckung einer edlen Entſchloſſenheit, Dreiſtigkeit und Beherztheit, Stärkung des Gemüths zu kaltblütiger und bedächtlicher Faſſung in Gefahren und beim Wechſel der Umſtände des Lebens, Erheiterung der Seele nach ernſtern Beſchäftigungen und ſelbſt Erholung der durch die Arbeit geminderten körperlichen Kräfte, um hernach zur Wiederholung der Geſchäfte deſto munterer und geſchickter zu ſeyn — vor allen Dingen aber endlich die vortreffliche Eigenſchaft dieſes Spiels, daſs es ſo ganz und gar dem Glücksfall nicht unterworfen iſt. — Ssokeiker faſſet alles dieſes in einer Stelle ſeines Buchs in wenig Worten zuſammen. „Ich begreiſe nicht, ſagt er, wie jemand ein ſchöneres Spiel wählen könnte als das Schachſpiel, da daſſelbe in Betrachtung ſeines Nutzens einen ſo mächtigen Vorſprung vor den Nerdſpiel *e*) hat. Man gewinnt da-

---

e) Nerdſpiel نرد iſt das Bretſpiel. Thomas Hyde hat von dieſem und den übrigen bei den Morgenläudern vorzüglich im Gebrauch ſeyenden Spielen eine eigne gelehrte Abhandlung geſchrieben, welche ſich in ſeinem Werke de Ludibus Orientalium befindet.

Digitized by Google

dadurch, bei einem angenehmen Streit der Verſtandeskräfte, Scharfſinn und Uebung im Nachdenken; der furchtſame und beherzte Menſch wird geſtärkt, ermuntert und ſtandhaft; es leitet zur richtigen Erkenntniſs des Kriegsweſens; es zeiget den Weg, wie einer mittelſt mannichfaltiger Anſchläge und veſter Grundſätze denen im Leben vorfallenden Geſchäften vorzuſtehen habe. Es iſt zugleich ein Spiel, das alle Glaubige ſpielen dürfen, ein Spiel, worauf von jeher und mit Recht alle groſse Fürſten und Könige ihre ganze Sorgfalt gerichtet haben.„ —

Παιδια του πονου ἡδυσμα, ſagt Plutarch, „Spiel iſt die Würze (der Honig das Salz) der Arbeit.„ Kein Spiel trifft der Ausſpruch des Weiſen wol mehr, als eben unſer Schachſpiel, und wenn er es gekannt hätte, würde er es ganz zuverläſſig zur Beſtätigung ſeines Satzes namentlich angeprieſen haben. Denn alle übrige Spiele, die wir kennen, ſind gemeiniglich nur Glücksſpiele, bei denen man die vornehmſte Abſicht im Gewinn zu erreichen ſuchet. Ganz anders iſt es mit unſern Schachſpiel. Es iſt dem Glücksfall in mindeſten nicht unterworfen, da alles vom Verſtande des Spielers und ſeiner eignen Willkühr abhänget, und er ſeine Parthie nicht anders als durch Nachläſſigkeit, mindere Aufmerkſamkeit oder die Ueberlegen-

Digitized by Google

heit ſeines Gegners an Talenten und guter Ausführung der gefaſsten Plane zu verlieren im Stande iſt. — Hier ſei es mir erlaubt die oben angedeutete Stelle des alten Buches Khosri zu geben.

„Es iſt der Fall nicht möglich, daſs im Schachſpiele, welches die Araber ſchathrandſch zu nennen pflegen, der Schwächere den Stärkern überwinde, weil bei dieſem Spiele Wechſel des Glücks und Unglücks ſchlechterdings nicht Statt findet, wie es etwa im Kriege zweier Könige gegeneinander wohl der Fall ſeyn kann. Denn die Triebadern des Schachſpielkrieges liegen offen am Tage, und man weiſs einmal, daſs hier blos der verſtändige Mann durch ſeine mit Klugheit vollbrachten Züge ſieget, und im geringſten keine Urſache von auſſen zu fürchten hat.„ —

Bei ſo groſsen Vorzügen ſeines Werthes fordert das Schachſpiel eine nicht geringe Aufmerkſamkeit aller derer, die es gut ſpielen wollen. Dieſes Streben dürfte aber von Rechtswegen nie in heftige Leidenſchaft des Unwillens oder des Zorns ausbrechen, wie es bei einigen Spielern zu geſchehen pfleget. Daher auch die Spanier im Sprichwort zu ſagen pflegen, dieſes Spiel ſey para deſlegmar un hombre (einem das Flegma zu nehmen) — Aber unermüdete Uebung in dieſem Spiel erreichet zulezt unfehlbar den

obberührten Zweck, das Gemüth zu kaltblütiger und bedächtlicher Faſſung zu gewöhnen, und ſo den wirkliohen groſsen Spieler zu bilden, deſſen dieſer ſchöne Zeitvertreib werth iſt.

Weil das Schachſpiel ſich ſo vortheilhaft vor allen übrigen Spielen hervorzeichnet und des mancherlei Nachtheils auf keine Art fähig iſt, den andre Spiele ſehr oft nach ſich ziehen: ſo hat es von jeher bis auf den heutigen Tag ſich in einem Anſehn und in einer allgemeinen Würdigung und Schätzung erhalten, welche man gewiſs von keinem andern Theile rühmen kann.

Wenn nach den Zeugniſſen des du Cange in ſeine Gloſſario unſer Spiel den Mönchen des Mittelalters verſchiedentlich hart unterſagt war, ſo geſchahe dieſes aus keinem deutlich erkannten Grunde, aus bloſser Vermiſchung dieſes Spiels mit andern, mit einem Worte, weil die Obern das ſchöne Spiel nicht kannten, als dem Namen nach. Wenn Iohann Huſs, jener berühmte Zeuge der chriſtlichen Wahrheit, den Zeitverluſt über dieſem Spiel, und die dabei ihm unvermeidlich gewordene Gefahr in aufbrauſende Hitze zu gerathen, im Gefängniſs beweinet, ſo entſchuldige man dieſes mit der hypochondriſchen Schwehrmuth des Unglücklichen. — Wenn

Iakob I. König von England, ſeinen Sohn Karl den I. ernſtlich vom Schachſpiel abzuhalten ſuchte, es aber gleichwohl ſelbſt mit Leidenſchaft zu üben pflegte, ſo war dies unbedingte Vatergrille. Daſs es Louis IX. Konig von Frankreich gar durch ein eigenes Edikt unterſagte, das war miſsverſtandne Politik. —

Was ſind dieſe wenigen Beiſpiele einer ſcheinbaren Verachtung des Schachſpiels, gegen die Menge derer, welche wir für ſein unbeſchreibliches Anſehen bei allen Völkern der Erde, die es kennen lernten, aufzuſtellen im Stande ſind? Die Morgenländiſchen (Muhhamedaniſchen) Rechtsgelehrten haben das Schachſpiel allezeit als dasjenige betrachtet, was nach ihrem Geſetze ohne Einſchränkung erlaubt ſey; dahingegen alle übrige Spiele (ſo ſehr man auch hierinne im gemeinen Leben wieder das Geſetz zu ſündigen kein ſonderliches Bedenken trägt), meiſt unbedingt verboten ſind. Die einzige Erinnerung, welche von der ſtrengen Parthie gemacht worden iſt, betrifft die Figuren oder Steine, daſs ein Rechtgläubiger ſich keiner Bilder oder eigentlicher Figuren, ſondern bloſser kleiner Blöcke und ungeformter Stücke bedienen ſolle. — *f*)

f) *O gewiſs, ihr Glaubigen* heiſst es in dem Kapitel des Kur'ans von Muhhammed, welches *der Tiſch* betittelt iſt, *der Wein, das Glücksſpiel, die Bilder und die Pfeilverkündigungen* (die Pfeile, durch deren Gebrauch zukünftige Dinge entdecket wer-

Wie ſehr das Schachſpiel bei allen orientaliſchen Völkern, beſonders aber den Perſern, Arabern, Türken, Mungalen, Tatarn, Indern, Sineſern — zu allen Zeiten, ſeit ſeiner erſten

---

den ſollen) *ſind Greuel, Werke des Ssathans. Verabſcheuet ſie und es wird euch wohl gehen.* Das iſt die Stelle auf welche ſich das Verbot der Spiele im muhhammedaniſchen Geſetze gründet. Muhhammed, wie ihn auch ſeine Ausleger gar wohl verſtanden haben, verbietet blos die *Glücksſpiele (Elmeiſsir* الميسر*)* worunter zugleich alle Spiele gehören, wobei es auf ein Verſprechen, eine Verpfändung, ein Gelübde etc. ankömmt, und die *Bilder (El'enzâl)* das iſt alle bildliche leicht zu abergläubiſchen oder abgöttiſchen Ideen verführende Figuren. Ob man die Figuren des Schachſpiels und ähnliche ſo ganz füglich hieher gerechnet hat? darüber ſcheinen ſelbſt die vornehmſten Ausleger des muhhammedaniſchen Rechts nicht vollkommen einſtimmig zu denken, indem mehrere derſelben unter jenen *Bildern* nicht dergleichen Spielfiguren, ſondern aufgeſtellte Bildſäulen, und gemahlte Menſchen oder Thiergeſtalten, beſonders, wenn ſie der Verehrung wegen da ſind, verſtehen wollen — Daſs die Glaubigen Unrecht thun, wenn ſie in Eifer über dieſes Spiel das Gebet und den Gottesdienſt vergeſſen, iſt eine Erinnerung der Ausleger, die den Gebrauch des Spiels ſelbſt nicht einſchränkt, da auf ſolche Art jede gute Sache gemiſsbraucht werden mag. Darüber erklärt ſich auch *Ssokeiker* umſtändlicher, welchen *Hyde* anführt. Die *Perſer* und überhaupt alle Muhhammedaner von

Erfindung bis anjezt, gebräuchlich und beliebt geweſen iſt, das bezeugen eine Menge älterer und neuerer Schriftſteller, und faſt alle Reiſebeſchreibungen in jene Länder. Einzelne Vorführungen der Zeugniſſe dürften zweckwidrig ſeyn, da ſolches an ſich durch die Folge zur Gnüge erhellen wird. —

Aus dem Orient, und zwar zunächſt, wie es ſcheint, aus der Türkei, iſt das Schachſpiel nach Europa gekommen, und iſt von allen europäiſchen Nationen jederzeit eben ſo eifrig betrieben worden, als im Morgenlande ſelbſt. Die Gothen und die Schweden ſollen von alters im Gebrauch gehabt haben, diejenigen, welche um ihre Töchter angehalten, vorher in Belang ihrer Geſchicklichkeit im Schachſpiel auf die Probe zu ſtellen, um hieraus ihren Verſtand und ihren Gemüthscharakter zu erforſchen. Die Ruſſen haben es immer mit groſser Fertigkeit geſpielet. In Dännemark, Schweden, Norwegen, Deutſchland, Spanien, Frankreich, England und allen übrigen Ländern Europens war und i

---

der Sekte der Schiiten ſind in Rückſicht der Spiel nicht ſo gewiſſenhaft als die Türken und Araber, wiewohl auch die leztern, nach Herrn Niebuhrs Meinung, ſich zum Schachſpiel nicht ſowohl des Verbots wegen keiner bildlichen Steine bedienen, als vielmehr weil es ihnen an geſchickten Künſtlern fehlet, die ſolche arbeiten. S. Reiſe nach Arab. I. p. 171.

Digitized by Google

es ein allgemeines Spiel, dem es nie an Verehrern und Bewunderern gefehlet hat. Die Italiener haben ſogar die Fortſetzung eines angefangenen wichtigen Schachs zuweilen bei ihrem Tode teſtamentlich an die Hinterlaſſenen übergeben, als z. B. der Vater dem Sohne, der ſterbende Sohn dem noch lebenden Vater. Die Engländer ſind noch jezt die intereſſanteſten Schachſpieler, da ſie das Spiel zugleich durch angenehme Bemerkungen und Geſpräche über den oder jenen Zug unterhaltender zu machen pflegen. Doch behauptet Hyde, daſs die ältern Engländer dieſem Spiele noch weit ergebner geweſen ſeyn, als ſeine Landsleute, zu ſeiner Zeit. Ietzt würde er dieſes vielleicht nur mit mehrerer Einſchränkung ſagen können. — Der Eifer der Engländer für dieſes Spiel muſs inzwiſchen vor alters ganz vorzüglich geweſen ſeyn, welches ſich daraus ſchlieſsen läſſet, daſs der königliche Fiſkus vom Schachſpiel benannt iſt, und daſs viele alte engliſche Familien ihre Wapen und Inſignien von eben dieſem Spiele entlehnet haben. Die engliſchen Seeoffiziere finden bei ihren langen Seereiſen die unterhaltendſte Beſchäftigung darinne, Schach zu ſpielen, und in den groſsen Städten des Reichs wird kein Kaffeehaus angetroffen, wo der Wirth nicht wenigſtens Ein, mehrentheils ſchön ausgearbeitetes Schachſpiel, für ſeine Gäſte bereit hält.

Digitized by Google

Auch hat man bemerkt, daſs es faſt in keinem Lande mehrere und geübtere Schachſpielerinnen gebe, als in England. Nicht weniger erklärte Freunde des Schachſpiels ſind ſeit den älteſten Zeiten her die Schotten und Irrländer, ſo daſs beſonders bei den leztern zuweilen ganze Erbſchaften von der glücklichen Ausführung eines Schachſpiels abhängen. Bei dieſen Irrländern war das Schach, wen wir ihren Chroniken Glauben geben, zur Zeit ihres Königs Cahir - more (gegen Iahr nach Chriſtus 177) bereits in Uebung, und der genannte König ſoll ſeinem Nachfolger eine gröſse Anzahl Schachſpiele hinterlaſſen, die Nation ſelbſt auch einen General - Aufſeher über die Spiele, als eine eigne Staatsperſon unterhalten haben — In Frankreich iſt dieſes Spiel bei der neuen Staatsumänderung als ein vornehmlicher Gegenſtand nöthiger Berichtigungen in Betrachtung gekommen, wie wir zu ſeiner Zeit mit mehrern erörtern wollen. In Deutſchland iſt das Schachſpiel ohngefähr erſt um die Mitte des ſechzehnten Iahrhunderts in gröſsere Aufnahme gekommen. Vorher herrſchte noch zu ſehr der allgemeine Hang der Nation zu rauſchenden Vergnügungen, worunter beſonders Tanz, Muſik, Fechten, und Kartenſpiele hervorſtachen. Daher auch die Geſchichte des Ritterweſens die Beiſpiele vom Gebrauch des Schachſpiels aus der

Digitized by Google

Mitte des franzöſiſchen, engliſchen und übrigen Ritterkoſtumes hernehmen muſs. — Nun iſt ſeit Anfang des achtzehnten Iahrhunderts dieſes ſchöne Spiel deſto allgemeiner und beſonders in den Handelsſtädten eingeführt. Die Europäer haben endlich das Schachſpiel auch in Amerika und auf den amerikaniſchen Inſeln vorgefunden. Ob alſo vielleicht die dortigen Einwohner daſſelbe unmittelbar aus einem Verkehr mit dem Orient erhalten haben?

Merkwürdig iſt das Anſehn des Schachſpiels bei einzelnen Familien. Der engliſchen alten Häuſer, die ihre Wapeninſignien vom Schachſpiel führen, iſt weiter oben ſchon Erwähnung geſchehen. In Irrland, wie Hyde bezeuget, ſind hohe Häuſer anzutreffen, welche ganze Landgüter und Gebiete allein unter der Sanktion beſitzen, daſs jährlich eins das andre dieſer Häuſer auf dem Schachbrete beſiege, wobei das Siegende jedesmal ſich im Beſitz behaupten ſolle. Die Sache wird mit ſolchem Ernſt betrieben, daſs zur Bewährung, Entſcheidung und Handhabung des Rechts jedesmal ein öffentlicher Notarius beordert wird, der das Protokoll dabei zu führen hat. Die Erben der Beſitzer haben es aber weiſslich ſo eingeleitet, daſs dieſes Spiel unter des Notarius Aufſicht alle Iahre einmal vorgenommen wird, und jedesmal nur ein Zug geſchiehet, mit Verſparung des Gegenzugs aufs andre

Digitized by Google

Iahr, da dann natürlich ein und daſſelbe Spiel wohl 100 Iahre zu dauren fähig iſt. —

Faſt noch merkwürdiger iſt es, daſs einzelne ganze Ortſchaften ihre ewige Stärke im Schachſpiel ſuchen, und ſolches daſelbſt gleichſam erblich geworden iſt. Es giebt auch in Deutſchland nicht nur ganze Familien, welche das Schachbret, oder einzelne Steine deſſelben auf ihren Wapen und Siegeln führen, ſondern auch einige Oerter, wo dieſe Dinge in den Stadtwapen anzutreffen ſind. Dahin gehöret, nach Matthäus Dreſſers Berichte g) die Stadt Rochlitz, welche den Roch im Schilde führt, und ehemals verpflichtet geweſen ſeyn ſoll, ihrem Biſchoffe bei ſeiner Inveſtitur ein ganz aus Silberverfertigtes vollſtändiges Schachſpiel zu verehren. Ein andres ſolcher Art iſt Schachſtädt, ein Flecken, welches von einem Herzoge von Braunſchweig und Lüneburg, ſeinem Landesherrn, beſondre Freiheiten unter dem Geding erhalten, daſs jeder Hausvater daſelbſt gehalten ſey, ein Schachſpiel in ſeinem Hauſe zu haben, und jeden Fremden zum Spiele aufzufordern. So ſind auch die Bauern des Dorfes Ströp-

g) Er ſchrieb eine ſächſiſche Chronik. 1596. Fol. eine *Isagoge Hiſtorica* u. a m. Ich habe nichts davon bei der Hand, und kann die Stelle alſo nicht genauer angeben. Die Sache ſelbſt iſt wohl auſser Zweifel.

cke, in Halberſtädiſchen, im Schachſpiel ſehr erfahren. Dieſes ſind die vornehmſten derjenigen Oerter, welche man verſtehen muſs, wenn die Schriftſteller über das Schachſpiel, von gewiſſen im Wendiſchen und unter preuſsiſchbrandenburgiſcher Oberherrſchaft liegenden Dorfſchaften reden, deren Bauern ſo gewandt in dieſem Spiele ſeyen, daſs ſie auch mit den geübteſten Schachſpielern, die bei ihnen durchreiſen, ſich in Parthien einlaſſen, auch wohl merkliche Summen aufs Spiel ſetzen, wobei ſie aber ſich vorbehalten, daſs jederzeit dem ſpielenden Bauer ein andrer ſeiner Nachbaren und Landsleute zur Seite ſtehn, und falls dieſer ihn in einem ſchädlichen Zug begriffen bemerkt, daſs bekannte Nachbar mit Rath zurufe. — Einige Städte in Spanien hatten es wenigſtens vormals auch im Gebrauch, ſich des Schachſpiels mit beſondern Ernſte zu befleiſsigen und einander zu einem Kampfe darinne aufzufordern.

Kaufleute, welche das Schachſpiel um gewiſſe Summen zu ſpielen pflegen, haben es oft von Meſſe zu Meſſe fortgeſezt; und haben ſolche reiſende däniſche, ſchwediſche, deutſche, türkiſche und ruſſiſche Handelsleute zuweilen auf dieſe Art Iahre lang an einer Parthie geſpielt, indem ſie jedesmal nach geendigter Meſſe, die Lage des Spiels von einem Notarius urkundlich und unter Inſiegel auffetzen und ver-

Digitized by Google

wahren laſſen, damit das Spiel auf die nächſte Meſſe ohne weitern Anſtoſs fortgeſezt und ſo nach und nach beendiget werden konnte. Man will auch Beiſpiele haben, daſs andre, beſonders Venetianer und Kroatier, wegen zu weiter Entfernung von einander, eine angefangne Parthie durch Briefe zu Ende gebracht haben — ein ſehr heſchwerlich und langwieriges Spiel! denn ſo mancher Zug, ſo mancher Brief. — Es verſteht ſich von ſelbſt, daſs bei dieſer Art, Schach durch Briefe zu ſpielen, die Felder des Schachbrets mit Nummern bezeichnet ſind.

Von den Isländern meldet Purchas in ſeinen Reiſen, daſs ſie aus Eiſer für dieſes Spiel, ſogar in der Nacht in dem Bette Schach zu ſpielen pflegten, wobei ſie ſich von ihren Bedienten das Licht halten lieſsen.

Endlich haben auch Blinde ſogar, oder Sehende entweder mit verbundenen Augen, oder hinter dem Rücken, oder im Verborgenen Schach zu ſpielen verſtanden, welches unter die ſeltnen Kunſtſtücke gehöret und zugleich beweiſet, mit welchem Ernſt, mit welchem Fleiſs und mit welcher Kunſtfertigkeit man zu allen Zeiten auf dieſes vortreffliche Spiel ſeine Aufmerkſamkeit gerichtet habe. Der durchlauchtige Schriftſteller vom Schach, Guſtavus Selenus, erzählet, daſs ums Iahr Chr. 1400 ein gewiſſer Mangiolin aus Florenz gelebet

habe, der es in dieſem Spiel ſo weit gebracht, daſs er aus dem Gedächtniſs, ohne im geringſten auf das Spiel ſelbſt zu ſehen, gegen jeden Schachſpieler Parthie mit den beſten Erfolge unternommen habe. Er habe ſich dabei einer Mittelsperſon bedient, welche die von ihm befohlnen Züge und Gegenzüge blos mechaniſch haben thun müſſen. Derſelbe Schriftſteller, führt auch ein andres ähnliches Beiſpiel aus Giovanni de Villa an, wie ein gewiſſer Türke, ein groſser Meiſter im Schach, zu Einer Zeit auf drei Schachbreten zugleich geſpielet, und zwar mit den gröſten Schachſpielern zu Florenz, ſo daſs er mit zween davon aus dem Kopfe, wie man zu reden pfleget, mit dem Dritten aber auf ordentliche Weiſe vorm Tiſche geſpielet, jener beiden ihr Spiel gewonnen, dieſes leztere aber verlohren habe *b*).

Der oben ſchon angeführte Ssokeiker *i*) erzählt auf Ausſage des Elſchâfe'î

---

b) Die Stelle lautet: *In questi tiempi (nel anno di Cristo 1266) venne in Firenze un Saracino, che avea nome* Buzecca, *grandiſſimo maëſtro di ginocare a Scacchi, e in ſu'l palagio del Popolo, dinanzi al Conte Guido Novello, ginocò ad un' ora tre Scacchieri, co' migliori Maëſtri di Scacchi di Firenzi, giuocando con due à mente, e coll' terzo à veduta: e i due ginochi vinſe, e'l terzo fece tavola; la qual coſa fu tenuta gran maraviglia.*

i) Er war wie *Hyde* bemerkt Redner an der Hauptmoſchee zu *Hbaleb* (Aleppo in Syrien).

daſs ein gewiſſer Ssa'îd bin Dſchobeir Schach gewöhnlich hinter ſeinem Rücken zu ſpielen pflegte, welches um ſo gewiſſer ſei, da auch der glaubwürdige Elbeihakî daſſelbe von Elhhâkim, von El'azem, von Elrabî'a beſtätige. Anderwärts fügt er hierzu zu fernerer Beſtätigung folgendes. „Es gedenket, ſagt er, der Scheich Abû Iſshhâk in Elmohaddab in dem Buche der Zeugniſſe (Kitâb elschehâdât) daſs Ssa'îd bin Dſchobeir ſein Schach rückwärts geſpielet habe. Auch erzählt Elzalâhh elzafedî in ſeinem Kommentar über des Thoghrâi Lamiſches Gedicht, daſs er in Egypten einen blinden Soldaten Namens Alâ eddîn gekannt, welcher ohngeachtet ſeiner Blindheit dennoch mit vielen groſsen und reichen Leuten ſpielte, ſie ſchlug und mât machte. Mir hat an dieſem Manne beſonders gefallen daſs er beſtändig, indem er ſo vor dem Schachbrete ſaſs, mit allerhand Geſpräche und Erzählungen unterhielt, bald Verſe deklamirte, bald Anekdoten und kleine ſonderbare Geſchichtchen zum Beſten gab, auch ſich wohl nebenher in unſre Geſchäfte miſchte, zuweilen vom Spiele abgieng, natürliche Bedürfniſſe zu befriedigen, denn wieder kam, und bei allen dem in ſeinem Thun ganz ungeſtört und gegenwärtig blieb. ſo wunderbar dieſes zu ſeyn ſcheinet,

ſo können es zu Kâhira *k*) alle Schachſpieler bezeugen." Es dörfte nicht unangenehm ſeyn, die übrigen von Ssokeiker angeführten Beiſpiele und Beſtätigungen von ſolchen Spielern, auch noch mitzunehmen.

„Elzafedî, in obgedachten Buche, meldet noch folgendes: Ein andermal, ſpricht er, ſehe ich zu Damaſck *l*) im Jahr der Flucht 731. (Chr. 1330.) einen gewiſſen Niſâm den Perſer *m*) welcher im Beiſiz des Doktor Schemseddîn Schach ſpielte, ohne darauf zu ſehen. Das erſtemal hatte ich dieſen Mann ſpielen geſehen mit den Stadtſyſikus, dem Schaich Amîn eddîn Ssoleimân. Er ſpielte rückwärts und gewann richtig ſein Spiel. Wir hatten nicht einmal eher bemerkt, daſs er ſpielte, als bis er ein Schâhmât mit dem Elefanten ankündigte; ja wir hatten bevor er ſich mit dem Ausruf Mât gegen uns zukehrte, ihn ſelbſt nicht einmal geſehen. Er ſoll, wie man uns erzählet hat, oftmals abweſend über zwei Schachbrete zugleich befohlen haben. Es hat mir dieſes auch unſer Elmulla Bedreddîn Hhaſsan Bin ʻAlî elghaſî erzählet, daſs er ſelbſt ihn auf zwei Schachbreten hinterm Rücken und zugleich auf einem dritten

k) Cairo in Egypten.
l) Damascus in Syrien.
m) نظام العجمي.

vorwärts und mit ſehenden Augen ſpielen und auf allen dreien das Spiel gewinnen geſehen habe. Die Wahrheit deſſen mag der Erzähler verbürgen. Schemseddîn rief dieſen Spieler vors Bret, daſs er ſeine und des Gegners Steine ſetzen ſollte, wie ſie zuletzt gegen einander geſtanden hatten, und er ſtellte ſie richtig als ob er mit Augen geſehen hätte. — Zu den Zeiten der Regierung Ssolеimans reiſete ein gewiſſer blinder Mann aus Nedſched gebürtig *) in Geſellſchaft einiger vornehmen Leute nach Conſtantinopel. Es war ſo ſeine Art, immer ſich zu den Groſsen im Staate und Vornehmen zu geſellen, und mit ihnen Schach zu verſuchen. Einſtmals nun ſpielte er mit dem höchſtſelig verſtorbenen Groſsviſir Ibrahim Baſcha. In während ſie über den Spiel begriffen waren, trat, ohne daſs ers wuſte, der Groſsherr Ssoleiman ins Zimmer, und zwar ganz unerwartet. Der Groſsherr winkte gleich beim Eintritt, daſs man ruhig ſizzen bleiben und ſich über dem Spiel durch ſeine Ankunft weiter nicht ſtören laſſen ſollte. Der Blinde ward die hohe Gegenwart erſt inne, da der Scherz und das

*) Nedſched iſt die Landſchaft 'Arabiens, welche Jemen von Tehâma und das 'arabiſche oder babyloniſche 'Irâk von Syrien ſcheidet. S. Altes- und Neues- Vorder- und Mittel-Aſien, B. I. (Leipz. 1795.) S. 331. *Büſchings* Erdbeſchreibung von Aſien, S. 564.

Digitized by Google

das Gelächter zu ſehr überhand nahm; welches denn Gelegenheit zur Verwunderung gab. Hernach nahmen ihm Sr. Majeſtät ſtillſchweiges den Springer weg. Sobald aber der Blinde einen neuen Zug thun wollte, wuſste er, daſs ihm der Springer fehle. Hätte mir ſagte er, irgend ein Unterthan den Springer geraubet, ſo wollte ich ihn ungeſäumt bei den zeitigen Chalifen verklagen, da es aber der Chalif ſelbſt gethan hat, was kann ich machen, als Geduld tragen und mich zufrieden ſtellen, wenn ich denn überwunden bin. — Der Ssulthan und die Umſtehenden erſtaunten und meinten, er müſſe dennoch etwas ſehen können. Sr. Majeſtät befahlen dahero, daſs ihm die Augen feſt verbunden würden, ihr Erſtaunen war aber deſto gröſser, als er demohngeachtet ſo gleich wuſste, was man ihm entwendet hatte. Sr. Majeſtät beſtimmten ihm, zum Zeichen ihres Wohlgefallens, täglich 20 Dirhem *o*) von ʿoſsmanniſchen Schlag, welche er aus der Zolleinnahme der Stadt Kâhira ausgezahlt erhielt. *p*) Ich habe dieſen Mann im

o) *Dirhem* oder *Drachma* iſt eine arabiſche Silber-Münze. Man ſehe Abdallatifs Denkw. von Egypten. (Halle in Verlag des Weiſenh. 1790.) S. 85. *Tychſen Introductio in rem numariam Muhammedanorum*, *Roſtock* 1794. *p.* 8.

p) Hier hört dasjenige auf, was *Elzafedi* erzählt, und *Ssokeiker* ſelbſt fährt weiter fort. Aus den fol-

Jahr 964. oder 965. (Chr. 1556. 1557.) zu Damaſchk geſehen, wo er als ein ſehr angenehmer luſtiger und ſcherzhafter Geſellſchafter beliebt war. Er konnte den Kur'an auswendig und wuſste gute Gedichte zu deklamiren. Ich meine auch, daſs er noch izt zu 'Kâhira am Leben iſt. Gott weiſs es am beſten. Ein ähnliches Beiſpiel habe ich im Jahr 970. (Chr. 1562. in der Gegend von Tripolis in Syrien q) geſehen. Dahin kam ein Grieche Namens Juſſuf Tſchelebi, glaublich ein Sohn des Proviant-Meiſters zu Konſtantinopel. Er war weit umher gereiſt in Indien, Perſien und Jemen, r) und hatte viele Reiche geſehen. Das Schachſpiel, welches er bei ſich führte, hatte ſehr groſse Steine. Wenn er diese aus dem Beutel, worin ſie aufbehalten waren, herausgenommen, und gefliſſentlich unter einander gemiſcht hatte, lieſs er ſich die Augen verbinden, daſs er die beiden Schlachtordnungen des Schachbretes blos durchs Betaſten unterſcheiden konnte. Hierauf ſtellt er die Figuren, jede auf ihr gehöriges Feld und verfehlte dabei

genden Jahrzahlen erhellt, daſs Ssokeiker in der zweiten Hälfte des 16ten Jahrhund. gelebet hat.

q) *Tharablys.* S. *Büſching's* Aſien (Erdbeſchreib. Th. V. Abth. 1.) S. 323. f. *Wahl's* Vorder- und Mittel-Aſien, B. I. S. 312.

r) Das glückſelige 'Arabien. S. *Büſching* l. c. S. 641. ff. Meine Geſchichte Vorder- und Mittel-Aſiens, B. I. S. 337. ff.

Digitized by Google

ſo wenig etwas als ein Sehender. — Sodann ging er mit den Vornehmſten, die zugegen waren, ein Spiel an; betaſtete ſeine und ſeines Gegners Steine, und ergriff ohne Irthum den Stein, mit welchem er ziehen wollte. Er hub ihn ſo geſchickt aus ſeiner Stelle in die Höhe, daſs das Schachbret nicht geſtört wurde, und und ſezte ihn eben ſo wieder dahin, wo er ihn auch bei ſehenden Augen würde hingebracht haben. Dieſen Verſuch hat der Mann in meiner eigenen Wohnung mehr als einmal wiederholt und ich habe keinen geſehen, welcher ihn überwunden hätte. Eben auf dieſe Weiſe ſahe ich im Jahr 975. (Chr. 1567.) zu Conſtantinopel, da ich mit dem Scheich Schibâb eddîn Ahhmed Bin Juſſuf aus Egypten Bekanntſchaft machte, daſs er auf meinem Zimmer gegen jeden Spieler Schach mit abgewendetem Geſichte ſpielte, und ſo oft er dieſes that niemals überwunden ward. — Erzählte uns auch wenn wir es verlangten, die Steine nach ihrer jedesmaligen Lage auf, als ob er ſie zuvor geſehen hätte.

Nach Hyde's Bemerkung ſoll, wie ihm berühmte Augenzeugen erzählet haben, zu Genf an die Kirche des heiligen Petrus, ohngefähr ums Jahr 1668. ein gewiſſer blinder Mann Namens Seve, berühmt geweſen ſeyn, welcher, ob er gleich von Geburt an mit Blind-

Digitized by Google

heit geſchlagen geweſen, doch alle und jede Sehende in dem Spiele aux Merelles *s*) überwunden habe, und zwar ſchon in ſeinen vierten Lebensjahre. Man hat ihn nur ſchlechthin den blinden Genfer genannt.

Doch wir wenden uns wieder zu den Sehenden, für welche unſer Spiel eigentlich erfunden iſt.

Indem das Schachſpiel die vortreflichſte Uebung der Verſtandeskräfte gewährt, nnd ſo mannigfaltige unbeſtreitliche Vorzüge vor allen übrigen behauptet, auch inſonderheit, wie oben erörtert worden iſt, ſeinen groſsen militäriſchen Werth hat: ſo iſt es auch von jeher bei vielen Fürſten und Groſsen des Morgenlandes ſowol als der Abendländer ganz vornehmlich angeſchrieben und beliebt geweſen, und iſt's gleicherweiſe noch heut zu Tage.

Die Anna Komnena erzählt *t*) von ihrem Vater den Kaiſer Alexis, daſs er, um

---

s) Das Spiel der Kinder *Jeu des Merelles* geſchieht mit Steinchen, welche mittelſt des Fuſses über gewiſſe auf die Erde abgezeichnete Striche hinausgeſchleudert werden. Ein ähnliches Spiel ſcheint dasjenige unſerer Kinder in Deutſchland zu ſeyn, was mit Pfennigen geſchiehet und von ihnen *anſchlagen* genannt wird.

t) *Anna Komnena* war ein gelehrtes und geiſtreiches Weib der Mittelzeit, die älteſte Tochter des Byzantiniſchen (Konſtantinopolitaniſchen) Kaiſers *Alexis Komnenus* des *Alten* und der *Irene*. Sie

die Sorgen zu zerſtreuen, welche ihn ſo oft unruhige Nächte verurſachet, mit einigen ſeiner Vettern, die er um ſich hatte, Schach zu ſpielen gewohnt geweſen ſey.

Der in der Geſchichte ſo bekannte Weltſtürmer Tamerlan (Timur mit dem Beinamen Lengk, d. i. der Lahme) *u*) erfand ſelbſt ein erweitertes Schachſpiel, wovon ich zu ſeiner Zeit das nöthige beibringen werde. Er führte auf ſeinen Zügen ein prächtiges Schachſpiel mit ſich, worauf er vor jeder Unterneh-

---

ſchrieb in 15 Büchern die *Geſchichte der Regierung ihres Vaters*, (Jahr Chr. 1081 – 1118.) unter der Aufſchrift Ἀλεξιας in einem guten attiſchen Griechiſch. Wir haben mehrere Ausgaben von dieſem Buche, z. B. die von *Pouſſin* mit lateiniſche Ueberſetzung. Paris 1651. Fol.

u) *Timûr* war der Stifter der zweiten mongoliſchen Monarchie. Er war der erfahrendſte und glücklichſte Feldherr ſeiner Zeit. Die Geſchichtſchreiber pflegen den Anfang ſeiner Gröſse und Macht auf das Jahr der Flucht 771. (Chr. 1369.) zu beſtimmen. Seiner Geſchichte iſt ein ſehr weitläuftiger Artikel bei *D' Herbelot* gewidmet (*Bibliotheque Orientale*, Tom. III. p. 500 – 521.) die Morgenländer haben vornehmlich zwey gelehrte Biografien dieſes Siegers. Die eine iſt von *'Arabſchâh* und die andere von *Scheref eddîn 'Alî* aus Jesd. Man kann darüber mehreres finden in meiner Geſchichte *des alten und neuen Vorder- und Mittel-Aſiens*, B. I. S. 170 und 177 f.

mung mit ſeinen Generalen zu ſpielen pflegte, um die Gründe ſeines Vorhabens auf anſchauliche Weiſe mit ihnen überlegen zu können. Seine vornehmſter Spieler waren Ibn ʻOkeid, Sîn aus Jesd, und ʻAla eddîn. Der leztre war in dieſem Spiele ſo erfahren und geübt, daſs er raſch weg, ohne über die Züge nachzudenken, ſpielte und dennoch auch die beſten Spieler überwand. Das iſt wahr! ſagte einſt Tamerlan zu ihm, du biſt der Einzige in Regierung des Schachſpiels, und ich der Einzige in der Staatsverwaltung. —

Der ſechſte Chalîf aus dem Hauſe der ʻAbbâſsiden El Amin war dem Schachſpiel ſo ergeben, daſs er oft die wichtigſten Staatsgeſchäfte darüber vernachläſsigte. Elmakhin in ſeiner Ssarakeniſchen Geſchichte, *x*) erzählt daſs, als die feindlichen Völker die Reſidenzſtadt Baghdâd *y*) zu belagern im Begriffe waren und die Stadt bereits umringet hatten, dieſer Chalif in ſeinem Schloſſe mit einem Lieblingsſklaven Namens Khûter ruhig Schach ſpielte, und da ihm einer ſeiner Räthe an die gegenwärtige Gefahr erinnerte, dem zur Antwort gab: Daʻnî fekad lâhha lî âla Khûter Shâh mât, d. i. Laſs mich, eben zeigt

x) S. *Vorder- und Mittel-Aſien*, B. I. S. 161.

y) *Büſching*, Aſien. S. 202. ff.

ſich mir ein Schachmat gegen Khuter!

Der groſse Herrſcher Ssulthan Mahhmûd Sohn des Ssubekhtegkin *z*) war beides, ein unüberwindlicher Sieger im Kriege, der viele Könige und Fürſten der Erde, jeden durch ein andres Stratagem, beſieget hatte, und ein unvergleichlicher Sieger im Schach. Artig iſt das Diſtichon, was ein perſiſcher Geſchichtſchreiber, den Hyde anführet, aus dem perſiſchen Dichter ʿAnzarî *a*) aushebt:

Schatrandſch melikh bâcht melikh ba heſâr schâh
Her Schâhra binuʿa digkûr Schâh mât khird.

D. i. Schach ſpielte der König, der König mit tauſend andern Schâchs
Jeglichen unter ihnen macht' er Schâh mât auf wieder andre Weiſe.

---

z) *Ssubekhtegkin* ein tapferer General der Armee des Ssulthan *Nûhh* Gouverneurs der Provinz Ghasna, an die Stelle ſeines ehemaligen Herrn des *Alptegkin* — nachher Suverän. S. D' *Herbelot* B. O. *Tom III. p. 278. f.* Sein Sohn *Mahhmûd* wurde der erſte Ssulthan der Dynaſtie der Ghasnawiden, im X und XI Jahrhunderte. S. *D' Herbelot B.* O. *Tom. II. p. 517. ff.*

a) Dieſer Dichter war der Liebling des oben genannten *Mahhmûd.* Er hat daher in ſeinen Gedichten viele Lobeserhebungen dieſes Herrn eingeſtreuet, und ſeinem Lobe mehrere eigne Epigrammen gewidmet. Er ſtarb im Jahr 431. (Chr. 1039.)

Digitized by Google

Ein nicht ſo glücklicher ſchachſpieler, aber ein eben ſo groſser Liebhaber dieſes Spiels war der Chalif El Mâmûn. *b*) Er wunderte ſich oft ſcherzhaft, daſs er den Staat zu regieren verſtehe und gleichwol die todten Schachſoldaten ſeinem Winke nicht gehorchen wollten.

Ich habe einige Beiſpiele aufgeſtellt, wie beliebt das Schach bei den Fürſten und Groſsen des Orients geweſen iſt — einige nur, denn es würde faſt ins unendliche gehen, wenn man alle die Könige, Herrn der Erde und Groſsen aufzählen wollte, die Kenner und Freunde des Schachſpiels waren. Jezt will ich aus dem Abendlande nur die zwei groſsen Namen Frie-

b) *El Mâmûm* der Sohn des Hârûn erraſchîd, ſiebenter Chalif aus den Hauſe des 'Abbaſs regierte vom Jahr Chriſtus 813 bis 833. S. von ihm *Herbelot* B. O. Tom. II. p. 543 ff. *Richardſon* Or. Biblioth. (von mir herausgegeben Lemgo 1790.) B. II. S. 199. f. Er war ein groſser Kenner und zugleich ein groſser Freund der Wiſſenſchaften und ſchäzte die Gelehrten, denen er als Leuten von höchſten Range begegnete um alle ſeine Unterthanen zur Hochachtung für ſie zu ermuntern. — *O tempora, o mores!* Was würde dieſer Mäcenas ſagen, wenn er heut wieder auferſtände und ſähe, wie äuſserſt ſelten gelehrte Männer zu den einträglichſten Würden in Staate gelangen — wie ſie für ihr ganzes Genie, für alle ihre Aufopferung, wenn ihnen das Glück nicht eignes Vermögen verliehen hat, ſich mehrentheils auf Lebenszeit mit einen Zeiſigsfutter begnügen müſſen.

drich und Joſef nennen. Joſef II. ſuchte beſonders bei ſeinen Officiern und Staatsbedienten zur Verdrängung der verderblichen Glücksſpiele, das Schach durch ſein eignes Beiſpiel zu empfehlen. Er ſpielte es oft und gern und munterte bei jeder Gelegenheit zur Nachahmung auf. Der groſse Kauniz, Lascy, Laudon u. a. ſollen faſt zu leidenſchaftlich Liebhaber des Schachſpiels geweſen ſeyn, und waren ihres groſsen Vorgängers hierin würdig. Der groſse Friedrich, deſſen hohe Begünſtigung des vortrefflichen Spiels weiter oben ſchon berührt iſt, ſuchte die Thätigkeit ſeiner Krieger mit Eifer auf das Schachſpiel hinzuleiten, ob er es ſelbſt gleich als König nur ſelten zu ſpielen pflegte, weil er mit den Geſchäften ſeiner Regierung zu überhäuft war. Er iſt inzwiſchen bekannt, daſs er es als groſser Meiſter ſpielte und daſs er es als Kronprinz in Rheinsberg ſehr oft und mit derſelben Leidenſchaft zu ſpielen pflegte, mit der ſein vertrauteſter Freund, der General Fouquet für daſſelbe beſeelt war.

Schlieſslich kann ich zur Empfehlung unſers Spiels wohl nichts wichtigers hiezu ſetzen, als die Würdigung und Vervollkommung, die daſſelbe durch den Eifer der ſcharfſinnigſten Gelehrten erlanget hat.

Ich will hier nicht die verſchiedenen guten Schriften der orientaliſchen und europäiſchen

Gelehrten über dieſes Spiel vorführen und beurtheilen, worunter das ſchöne Werk des Engländers Thom. Hyde, der Geſchichte des Spiels wegen, einen vorzüglichen Rang behauptet. Ich werde auf dieſe Materie vielmehr in den folgenden zweiten Abſchnitt kommen. Ich muſs ohne jedoch die Namen zu wiederholen, die in vorhergehenden ſchon aufgeſtellt worden ſind, blos ein oder des andere Beiſpiel anführen, welches zu einem Zeugniſs dienen kann, wie eifrig das Schachſpiel und mit welchen glücklichem Erfolge daſſelbe von den ſcharfſinnigſten Köpfen betrieben und hervorgezogen iſt.

Der Araber Elzûli *c*) war im Schach ſo geübt und fertig, hatte ſich ſo ſehr in dieſes Spiel hineinſtudirt, daſs er gemeinhin nur der Schachſpieler *d*) genannt wird. Du ſpielſt ein Schach, pflegen die Morgenländer im Sprüchwort zu ſagen, wie Elzûli. Man hat bei den Arabern mehrere beſondere Anekdoten, die dieſen Spieler betreffen. Z. B. ein gewiſſer groſser Herr hatte ſich einen ſchönen Garten angelegt. Da er die bewunderns-

c) Sein ganzer Name war *Abubekher Muhhammed Bin Jahhja Bin 'Abdallâh Bin Elabbâſs Bin Muhhammed Zûl Tekhîn.* Er begleitete das Amt eines Schreibers (oder Sekretärs,) und ſtarb 336. (Chr. 947.)

d) *Elſchatbrandſchi.* Daſſelbe charakteriſtiſche Beiwort führte übrigens aus gleichem Grunde auch ein gewiſſer alter perſiſcher Dichter.

würdige Schönheit dieſes Gartens einſtmals gegen einen ſeiner Tiſchfreunde prieſs und ihn fragte, ob ihn wol was vortrefflicheres in der Welt bekannt ſey? erhielt er zur Antwort: Elzûlîs Schachſpiel ſey noch weit vortrefflicher anzuſehen! — Oder als Elzûli ſich einſtmals bei dem Chalif Elmukhtefî e) in Geſellſchaft eines gewiſſen Elmawérdî (der Name bedeutet Roſenwaſſer) befand, und mit dem Letzteren Schach ſpielte, ihn aber wie zu erwarten war, überwandt: ſagte der Chalif zum Spaſs zu dem Elmâwerdî: A'da mâwerdukh bûlâ, i. e. Dein Roſenwaſſer hat ſich in Urin verwandelt.

Der gelehrte Engländer Walther Raleigh ſoll aus Vorliebe zu dieſem Spiele und aus Bewuſtſein ſeiner Stärke darinn oft geſagt haben, er wünſche ſich keine andere Verlängerung ſeines beſtimmten Lebenszieles, als in wie weit es ihm möglich ſey, ein Schach zu verlängern. — Und wem iſt es unbekannt, wie weit es Fillidor unter den Franzoſen im Schachſpielen gebracht hat, der auch dem geübten Gegner vier bis fünf Züge zum voraus den Verluſt der Parthei vorauszuſagen wuſte! —

---

e) Siebzehnter Chalif des Hauſes der 'Abbâſsiden '*Ali* genannt *Mukhtefî Billâh* (der in Gott Eingezogne.) Er ſtarb 295. (Chr. 908.)

der vierzig Partheien in einem Jahre gewonnen haben ſoll, in welchen allen er die Königin vorausgab! —

Zweiter Abſchnitt.

Alte Urkunden vom Schachſpiel. Schriften der neuern Orientaler und der Europäer über dieſes Spiel.

Da das Schachſpiel, wie im Verlauf des gegenwärtigen Werkchens aus der Geſchichte ſeiner Entſtehung und erſten Bekanntmachung genugſam erhellen wird, eine Erfindung iſt, die weit über die lezten Zeiten, d. h. weit über die neue und mittlere Welt in die alte Welt hinausgeht, *a*) ſo gehören die eigentli-

a) Die *Zeitläufte* welche ich mir für die Geſchichte feſtzuſetzen pflege ſind *Urwelt*, *dunkle Welt*, *Vorwelt*, *alte Welt*, *mittlere Welt* und *neue Welt*. Die *Urwelt* iſt der Zeitraum von Adam bis Noahh, die *dunkle Welt* von Noahh bis Moſseh, die *Vorwelt* von Moſseh bis Alexander den Groſsen, die *alte Welt* von Alexander bis Muhhammed, die *Mittel-Welt* von Muhhammed bis zur Erfindung der Druckerei, die *neue Welt* von der Mitte des funfzehnten Jahrhunderts nach Chriſtus bis auf dieſen heutigen Tag.

Digitized by Google

chen Urkunden darüber, ſo fern wir das Wort Urkunde in ſeiner erſten und ſtrengſten Bedeutung nehmen, in das ſeinem Urſprung nahegelegne Zeitalter, und ſind alſo blos in den Zeitalter vor Muhhammed aufzuſuchen, indeſſen alles übrige, was darüber zur hiſtoriſchen Nachricht oder zur Belehrung und Erklärung dienet, und noch aus dem Schatze der Litteratur von Muhhammed bis auf jetzt, unter ſo mancherlei Völkern des Morgens und Abends wirklich vorhanden iſt und aufzuweiſen ſtehet, allenfalls wenn es aus alten Zeiten ſtammet in einem weiteren Verſtande Urkunde genannt werden könnte, in allgemeinen aber allein unter der Firma der gelehrten Schriften der neueren Orientaler *b*) und der Europäer über dieſes Spiels aufgeſtellet werden darf. In dieſem Sinne nun, in welchen wir Urkunden von der übrigen Litteratur unterſchieden wiſſen wollen, kann es, aus be-

---

b) *Neuere* Orientaler werden von den *alten Orientalern* unterſchieden. Der Standpunct dieſes Unterſchiedes, die Scheidewand zwiſchen *alt* und *neu* iſt hier die Stiftung der ſo allgemein verbreiteten Religion Muhhammeds. Alle muhhammedaniſchen Morgenländer und ihre Zeitgenoſſen aller übrigen Religionspartheien ſind uns *neue* Orientaler. Schriftſteller des Orients alſo vor dem 7ten Jahrhundert nach Chriſtus ſind *alte*, nach dieſem Zeitpunkt *neue* Orientaler.

Digitized by Google

greiflichen Gründen, *c*) vom Schachſpiel nur wenige Urkunden geben, und dieſe wenigen blos aus den entfernten Gegenden ſeines Urſprungs, auch überdieſes in Archiven, da der Zugang für uns noch gröſstentheils verſchloſſen iſt. —

In Oſtindien und den Reichen jenſeits des Gkangka oder Ganges allein iſt man berechtiget, die noch vorhandenen Urkunden der Art aufzuſuchen. Aus Perſien hat ſich aus der allgemeinen Verwüſtung, welche die Araber, die den Thron Jesdedſchirds geſtürzet, *d*) angerichtet haben, nichts von der Art auf unſre Zeiten erhalten können. Denn aus dem ganzen Schaz der vormuhhammedaniſch-perſiſchen Litteratur beſitzen wir auſser dem, was die ſogenannten Gkebern, Parſsen

c) Vornehmlich weil in aller und jeder Litteratur aus dem Zeitalter vor der *Mittelwelt* vergleichungsweiſe nur ſehr ſparſam geſäete Ueberbleibſel auf uns herab ſich erhalten haben.

d) Der berühmteſte der Kaiſer des alten Perſerreichs, welche den Namen *Jesdedſchird* geführt haben, iſt der leztere, aus dem Hauſe *Ssaſsân*. Er war des Namens der *Dritte* und mit ihm endet ſich nicht nur der Stamm der Ssaſsanier ſondern auch der alten Könige oder Kaiſer von Perſien überhaupt. Er verlor die Schlacht bei Cadeſſia und dieſer Sieg entſchied für die Herrſchaft der Chalifen über den Thron von Perſien.

Digitized by Google

oder Bekenner der alten ehrwürdigen Lehre und Religion des groſsen Soroaſter *e*) für ihren heiligen Feuerdienſt gerettet haben, und in den alten Sprachen Send, und Pehlwi verfaſſet iſt *f*) nichts erhebliches. Was

e) *Gkebern* oder *Parſsen*, deren noch einzelne Stämme in verſchiedenen Winkeln des groſsen Reichs Perſien, andre in weit gröſserer Anzahl in den Ländern der Halbinſel *Hindoſtân* vorhanden ſind, ſind übergebliebne *alte* Perſer, in Gegenſaz der *neuern*, d. i. muhhammedaniſchen. Sie ſind von der Sekte der alten Magier oder Feuerdiener, Bekenner und Verehrer der Religion des Soroaſter. Es ſind dieſe heutigen Parſsen, in *Khirmân*, *Jesd*, *Iſspahan* und andern Orten des perſiſchen Reichs, wie auch in *Surate* und vielen andern Orten Hindoſtâns, die ächten und wahren Abkömmlinge und gleichſam die Stammhalter der alten Magier oder Feuerprieſter und Ormusdverehrer — ihre auf *Aweſtâ* gegründete Lehre und Dienſt iſt eine Fortſetzung des alten Magismus, der alten heiligen Religion und Politik des groſsen Reichs der Perſer, durch *Soroaſter* geſtiftet.

Soroaſter oder eigentlich *Seretoſchtro*, *Serâduſcht* oder *Serduſcht* war der berühmte groſse Geſezgeber in den Zeiten der *Vorwelt*, auf deſſen Lehre ſich die ganze Religions- und Staatsverfaſſung der ungeheuren perſiſchen Monarchie bis auf dem Umſturz auch die Araber begründete.

f) Das Religionsbuch ſelbſt, das *Send - Aweſtâ* d. i. Soroaſters Lebendiges Wort betittelt iſt, haben wir durch die Bemühungen des Franzoſen Anquetil du Perron erhalten. Zend - Aweſta *ouvrage de*

die gelehrten Engländer bisher aus dem Schaz der Sſamſkret Sprache oder alten Litteratur von Hindoſtân über das Schachſpiel aufgefunden haben; beſtehet noch zur Zeit aus Mangel genauerer Nachforſchungen, nur in wenigen Nachrichten von wirklich vorhandenen Urkunden in S s a m ſ s k r e t *g*) und in der Beſchreibung

Zoroaſter — *traduit en françois ſur l'original Zend avec des remarques — par Mr. Anquetil du Perron. Paris* 1771. *III. Vol.* 4. *maj.* Zend-Aveſta *Zoroaſters* Lebendiges Wort — Riga 1776. 1777. 3 Th. 4to *maj.* Dazu *Anhang zum Zendaweſta von Kleuker*, Riga 1781-1783. 2 Bände 4. maj. In dieſen Werke, beſonders nach der deutſchen Ausgabe, findet man alles beiſammen, was von und über altperſiſche Litteratur vorhanden iſt. Zu weiterer Vollſtändigkeit dienet noch das Buch *Send - Aweſta* in kleinen, von Hrn. Kleuker. Riga 1789. 8vo, ingleichen ſind auch noch zu vergleichen *Richardſons* orient. Biblioth. (Lemgo 1788-91.) in mehrern Artikeln, als *Abeſta*, *Mugh* u. a. m. und vorzüglich das *Alte- und Neue-Vorder- und Mittel - Aſien*, wenn es einmal ganz vollendet erſchienen ſeyn wird.

g) Die älteſte Sprache in Hindoſtân, zugleich die heilige Sprache, darinn alle der Religion und den Wiſſenſchaften geheiligte Schriften der Brahmen (oder Braminen) verfaſſet ſind, heiſt *Sſamſkret*, wofür nach verſchiedner Ausſprache und Schreibart der europäiſchen Autoren auch *Shanscrit* oder *Kirendam* vorkömmt, welches aber eine und dieſelbe Sprache uud Schrift bezeichnet. *Brahma-niſch*

bung eines indiſchen Schachſpiels, welche W. Iones mit Hülfe ſeines indiſchen Freundes Ra. d'akant aus dem B'awiſchja Puran mittheilt, darinne nämlich eine Unterredung des Brahmen Wjáſsa mit dem König Iud'iſcht'ira vorkommt, in welcher der erſtere dem leztern auf ſein Verlangen die Bewandniſs und die vorzüglichſten Regeln dieſes Kriegsſpiels erkläret *h*). In Rückſicht der übrigen öſtlichen Gegenden Aſiens, jenſeits des Ganges wiſſen wir aus den Nachrichten der Reiſebeſchreiber und andern Schriften europäiſcher Gelehrten vornehmlich das Daſeyn mehrerer urkundlichen Angaben und Beſchreibungen das Schachſpiel betreffend, bei den Sineſern, zu denen es von Indien aus, als

---

niſch wird ſie auch genannt, weil die indiſchen Prieſter und Gelehrten, die *Brahmen* (Braminen, Brachmanen) die Kenntniſs derſelben bewahren und ihr vorzügliches Studium darinne ſetzen. Alle übrige Dialekte oder Sprachen der groſsen Halbinſel Indien ſtammen von ihr her, oder ſind mit ihr als Schweſtern verwandt.

h) W. Iones *on the indian game of cheſs.* oder über das indiſche Schachſpiel. Steht in den Aſiatick reſearches, ſo zu *Calcutta* herauskommen Tom. II. der deutſchen Ausgabe: *Abhandlungen über die Geſchichte und Alterthümer, die Künſte, Wiſſenſchaften und Litteratur Aſiens . . . aus dem engl. von Kleuker Riga 1795. B. 2. p. 317. ff.*

den Lande ſeiner erſten Erfindung, ſchon in frühen Zeiten übergepflanzet worden iſt — die neuſten umſtändlichern Nachrichten über das ſineſiſche Schachſpiel aus einheimiſchen Urkunden hat Irwin gegeben *i*).

Von den eigentlichen Urkunden vom Schachſpiel wenden wir uns zu der ergiebigern Quelle dieſer Litteratur, den gelehrten Schriften darüber, die von den neuern Orientalern und den Europäern abgefaſſet ſind.

Und zwar will ich zuvörderſt einige orientaliſche Nachrichten und das Schachſpiel betreffende Stellen bei den ältern muhhammedaniſchen Schriftſtellern herausheben, welche wegen ihres Alterthums und weil ſie aus weit ältern Quellen oder eigentlichen Urkunden der erſten Art gefloſſen ſind, als wahrhafte Quellen und wenn man will als Urkunden von der oben beſtimmten zweiten Ordnung betrachtet werden müſſen.

Die älteſte Urkunde dieſer Art hat der groſse epiſche Dichter der Perſer, Abû 'lkâſsim Firdûſsi ſeinem vortrefflichen Werke eingewebet. Dieſes erhabene Werk der perſiſchen

---

i) In den Tranſactions of the royal Iriſh academy Vol. V. Dublin 1795. 4. Die *zweite* Abhandlung unter der Aufſchrift der *Alterthümer*: *Nachricht vom Schachſpiel wie es die Sineſer ſpielen, mit Zeichnung und ſineſiſcher Schrift und einer überſezten ſineſiſchen Nachricht.*

Sprache und des orientaliſchen Geiſtes, das vortrefflichſte aller ſchönen Werke der muhhammedaniſchen Gelehrſamkeit, die wir von 'Arabern und Perſern nach den ſiebenten Iahrhundert übrig haben, Schâh-nâmè genannt, enthält eine Geſchichte der Könige und Helden. Es iſt eine auf die älteſten Nachrichten der perſiſchen Ueberlieferung und die Annalen des Reichs gegründete erhabne Epopöe, welche in einer Folge ungemein ſchöner Rhapſodien die Thaten der alten Monarchen und Helden des mediſchen und perſiſchen Reichs, und ihrer mit den Königen von Turân (Skythien oder der Tartarei) 'Arabien und andern Ländern geführten Kriege, gelieferten Schlachten, und ritterlich beſtandnen Kämpfe, bis auf den Untergang des Reichs durch die Entthronung Iesdedſchird's, erzählet — Das Werk iſt ſo lang als die Iliade und Odyſſee des Homer, denn es begreift über 60,000 Beit, oder nach unſerer Art zu reden über 120,000 Verſe oder metriſche Zeilen.

Firdûſsi ſein unſterblicher Verfaſſer — er hieſs mit ſeinen vollſtändigen Namen, welcher nach orientaliſcher Gewohnheit deswegen etwas lang iſt, weil dergleichen Namen zugleich kurze Genealogien ſein ſollen, Abû 'lkâſsimBin elhhaſſanBinScharfſchâh Elfirdûſsi aus Thûſs oder Meſched in

Chor'aſsân — ſtarb im Iahr der Flucht Muhhammeds 411. (Chr. 1020.) und hat ſeinen Meiſtergeſang vollendet im Iahr 384. (Chr. 994.). Das Werk war ihm die Frucht einer dreiſsigjährigen Arbeit. Die Vorrede zu demſelben, welche ein andrer Verfaſſer ſpäterhin hinzugethan hat, giebt einige Nachricht von den Quellen, aus denen der Dichter geſchöpfet hat. Mehreres aber finden die Leſer in meinem Werke, altes- und neues-vorder- und Mittelaſien.

Die 'Araber haben das Schâh-nâmè auch in ihre Sprache überſetzet. Die Perſer aber ſelbſt beſitzen, auſser dem vollſtändigen Original noch eine perſiſche Abkürzung, die gewiſſermaaſsen zugleich einen Kommentar zur Urkunde ſelbſt abgiebt.

Die Abſicht der gegenwärtigen Abhandlung geſtattet es nicht, von der Veranlaſſung und Entſtehung dieſes merkwürdigen Denkmals und von der Geſchichte deſſelben und den Schickſalen ſeines Urhebers zu reden; viel weniger würde ſich hier die Entwihkelung des Dichterſchen Verdienſtes oder der äſthetiſchen Wichtigkeit des Werkes am rechten Orte befinden. Ich muſs mich daher begnügen, im Allgemeinen zu verſichern, daſs die Reinigkeit der Sprache und Wahl des dichteriſchen Ausdruckes, der Adel und die Erhabenheit der Gedanken, die Fülle der Bilder, Reinheit, Le-

ben und Herzlichkeit der Gemählde alles übertrifft, was der Orient in dieſer Art kennet, und daſs das Werk in ganz Aſien als ein unerreichtes Muſter der epiſchen Dichtung und als das Ziel der Nacheiferung für alle Thatenſänger geſchätzet wird. —

Die Geſänge ſind insgeſammt überaus ſchön, und, welches ein Vorzug zu ſeyn ſcheint, wider die ſonſtige Dichtungsart der neuern Morgenländer, frei vom unnützen Bombaſt eines ſchwülſtigen Kothurns und von überſpannten und abſolut unwahrſcheinlichen Fiktionen. Sie ſind in einer Sprache gedichtet die noch einen ſehr hohen Grad der alten Reinigkeit der perſiſchen Mundart an ſich träget.

Das Ganze hält in vielen weſentlichen Punkten eine genaue Vergleichung mit den Werken des Homer aus. Dem fruchtbaren und aufgeklärten Genie beider groſsen Männer, des Griechen und des Perſers, iſt nicht leicht die Bemerkung einer einzigen der rührenden Schönheiten in der Natur entwiſcht — Ihren Bildern und Schilderungen iſt faſt überall das Stempel der Originalität aufgeprägt. — Sie haben dieſelben aus der Natur ſelbſt geſchöpft, nicht durch Reflexion erhaſchet — Sie beſaſsen beide jene fruchtbare Erfindungskraft, jenen ſchöpferiſchen Geiſt, der die Seele der reinen Dichtung iſt —

Digitized by Google

Zwar ſcheinen die Charaktere von Schâhnâmè's Helden weniger verſchieden als die der Helden in der Ilias und Odyſſee zu ſeyn, aber ſie ſind wenigſtens nicht weniger treffend und gut unterhalten. Die guten Schilderungen von Schlachten und Zweikämpfen ſind hier ſo zahlreich als in der Ilias — dazwiſchen wechſeln andre von milderer Natur, als der Gärten, Schmäuſse, Thronen, Palläſte, der Schönen, der häuſslichen Glückſeligkeit u. ſ. w. ab, aus denen der ſanfte Geiſt der friedlichen Odyſſee zu athmen ſcheinet,

Auch in mehrern beſondern weniger weſentlichen Umſtänden begegnen ſich beide Dichter, ſo fern ſie auch durch Zeit und Vaterland von einander getrennet ſind. So z. B. in häufiger Wiederholung von einerlei Zeilen und einerlei Beiwörtern, die aber durch dieſe Wiederholung ſelbſt einen gewiſſen Werth erhalten und den Genuſs der ſchönen Einfalt des Ganzen erhöhen. *Achilles* mit dem leichten Fuſse, und *Agamemnon* König der Menſchen kommen in der Iliade nicht öfterer vor, als *Roſtam* mit dem Löwenherz und *Khai Choſsrau* König der Welt in dem Werke des Firdûſsi.

In dieſem vortrefflichen alten Werke eines Epikers aus den 10ten Iahrhundert treffen wir nun, wie oben bereits gedacht iſt, (und das zu ſagen war die Abſicht und Veranlaſſung alles

Digitized by Google

deſſen was ich bisher über Dichter und Geſang beläufig habe einfließſen laſſen) die älteſten urkundlichen Stellen von der Erfindung und dem Gang des Schachſpiels bei den alten Perſern, zu denen dieſes Spiel von dem Lande ſeiner erſten Erfindnng zunächſt übergegangen iſt. Auf die Stellen ſelbſt werden wir in der Folge zurückkommen.

Einiges andere hieher gehörige Urkundliche findet ſich ferner in den ältern hiſtoriſchen Werken der Perſer, von denen ich namentlich das Werk Mu'dſchiſât und das Leben Timur's von 'Arabſchades anführe.

Mu'dſchiſât oder Kitab Mu'dſchiſât d. i. Buch der Wunder iſt ein berühmtes in perſiſcher Sprache geſchriebenes Werk vermiſchten, zunächſt hiſtoriſchen und naturhiſtoriſchen Inhalts. Das oxfordiſche Exemplar, welches Hyde mehrmals anführet, ohne dieſes Exemplar oder auch das Werk ſelbſt weiter zu beſchreiben, iſt mit Gemählden verſehen. Es wird dieſes Werk auf europäiſchen Bibliotheken nicht häufig gefunden. Ich ſelbſt kenne es blos litterariſch und kann daraus blos die Stellen benutzen, die mir excerpirt vorliegen.

Das Leben des Timur von 'Arabſchades iſt bekannter, und beſitzen wir ſolches auch gedruckt, durch Golius (zu Leyden 1636) Der Verfaſſer *Bin 'Arabſchâh* oder Ahhmed Bin Muhhammed Bin 'Arab-

ſchâh, aus Damaskus gebürtig war ein erfahrner und bei den Muſslemîn ſehr geſchätzter Rechtsgelehrter. Er ſtarb im Iahr der Flucht 854 (Chr. 1451). Sein Buch iſt in der Geſchichte eine der vornehmſten Quellen. Er iſt kein gedungner Lobredner, wie die allererſten Biografen des Timûr Begk, ſondern ein im Ganzen ehrlicher, obſchon auch nicht aufs ſtrengſte unpartheiiſcher Referent, indem es nicht zu leugnen ſtehet, daſs ihm als einem 'Araber oft ein zu ſtrenger Widerwille gegen ſeinen Helden zur Laſt geleget werden kann. Was die Stellen belangt, weswegen wir dieſen Verfaſſer hier anführen, ſo belangen ſie allein dasjenige gröſsere Schachſpiel, von welchen Timur als der Erfinder angeſehen wird, das aber auf das ältere ächte Schachſpiel gegründet iſt, wie zu ſeiner Zeit mit mehrern geſagt werden ſoll.

Wir kommen zu den gelehrten Schriften der übrigen neuern Orientaler von dieſem Spiel. Von mehrern ältern Schriften der Iuden, die hieher einſchlagen, will ich blos die drei Abhandlungen berühren, welche Th. Hyde ſeinem Werke de ludis Orientalibus angehangen hat, und welche ſich in dem von Sharpe herausgegebnen Syntagmate Vol. II. pag. 163 — 207. *k*) befinden. Die eine

k) Syntagma Diſſertationum, *quas olim auctor* Thom Hyde S. T. P. *ſeparatim edidit. Acceſſerunt non-*

unter der Auffſchrift *Deliciae Regis* iſt von einem ungenannten Verfaſſer, die beiden andern ſind vom Rabbi Bonſsenior Aben Iachja und Rabbi Aben 'Eſra; dieſe leztern in ebräiſchen Reimen. Rabbi Aben 'Eſra eigentlich Rabbi Abraham Bar Rabbi Meier Ben 'Eſra ein gelehrter Rabbiner von Toledo in Spanien, aus dem zwölften Iahrhundert, hat ſich in ſehr vielen Kenntniſſen des damaligen Zeitalters einen bleibenden Ruhm erworben, ob er gleich von den Iuden vornehmlich als Kenner des Ebräiſchen, und alſo als Ausleger des Kanons und Grammatiker und Kritiker geſchätzet wird. Von ſeinen Schriften ſind einige verlohren gegangen, aber die meiſten ſind noch übrig. Nur ein Theil derſelben iſt in gedruckten Ausgaben vorhanden, die übrigen ſind noch in Handſchrift auf Bibliotheken verſchloſſen.

Die *'Araber* haben über die Geſchichte und Theorie des Schachſpiels auſser 'Alâ eddîn Tabriſi's Kommentar, welchen 'Arabſchades im Leben Timurs anführet, und deſſen Verfaſſer derſelbe 'Alaeddîn zu ſeyn ſcheinet, der von Elzafedi unter die vorzüglichſten Spieler gerechnet worden iſt (S.

---

nulla opuſcula *hactenus inedita, cum appendice* etc. *a* Gregor Sharpe LL. D. II. Vol. 4to *Maj. Oxonii* 1797.

oben p. 30.), vorzüglich aus den **zehnten** Iahrhundert des *Râſi l*) **Apologie des Schachſpiels** und des *Elzûli* **Buch vom Schachſpiel** *m*), aus dem **vierzehnten** Iahrhundert ein Werkchen über dieſes Spiel von **Damîri** *n*) und aus dem **ſechszehnten** Iahrhundert den mehr angezognen *Ssokeiker* aus Damaskus *o*). Keins dieſer Bücher aber iſt abgedruckt worden, ſondern ſie liegen nebſt vielen andern über denſelben Gegenſtand in Bibliotheken zerſtreut. Eben ſo die verſchiednen Bücher und Abhandlungeu über unſer Spiel, welche **Perſer** und **Türken** in ihrer Sprache verfaſſet haben, von denen ich kein weiteres Verzeichniſs geben, ſondern es dies-

---

l) Iſt der berühmte *Razes*, mit ſeinen vollſtändigen Namen *Muhhammed Bin Sakharja Abu Bekhr Elrâſi*, ein Perſer von Geburt, der aber 'arabiſch geſchrieben hat. Er war in vielen Wiſſenſchaften gleichſtark, beſonders aber in der Medicin und Chemie.

m) Von dieſem *Elzuli* S. oben p. 42.

n) *Damiri*, oder *Khemâl eddin abu 'lbaca Bin 'Iſſa Bin Mâſsa eldamiri*, berühmt wegen ſeiner *Geſchichte des Thierreichs*, wegen welcher er uns ſeit den Bemühungen des Gelehrten *Bochart* bekannt geworden iſt.

o) S. oben p. 7. 29. 33. 34. Sein Buch iſt betitelt *Fi tefsil el ſchathrandſch 'ala 'l Nerd* d. i. *Vorzug des Schachſpiels vor dem Nerdſpiel.*

Digitized by Google

mal bei der allgemeinen Anzeige bewendet laſſen will. Ich will nur noch des *Stamina*, eines Syrers gedenken, weil dieſer zuweilen von unſern Chronikern angeführt zu werden pfleget, indem ſeine Centurie von möglichen Spielen im Schach zeitig in Europa bekannt gemacht worden iſt, und eine gewiſſe Autorität erhalten hat, die ſie wirklich verdienet — Zerſtreute Nachrichten und Belehrungen in mehrern orientaliſchen Werken die nicht eigentlich das Schachſpiel, ſondern ganz andre Gegenſtände zum Vorwurf haben, ſind zum Theil ſchon in dem Vorigen beiläufig vorgekommen, und werden in der Folge noch oft zur Erläuterung dienen. Um doch nur einige wenige Namen zu nennen, ſo gehören dahin unter andern Mirchond, Ssa'di, der Verfaſſer des Mihr u Muſchteri, das Ferhengk Dſchihângkiri. *Mirchond* der Vater des Chondemir. Beide waren berühmte und klaſſiſche Geſchichtforſcher der perſiſchen Nation, aus Herât in Choraſſan gebürtig, im funfzehnten und ſechzehnten Iahrhundert der chriſtlichen Zeitrechnung. Der Vater Mirchond oder mit ſeinem vollſtändigen Namen Ghajet eddin Bin Humâm eddin Chond-ſchach Bin Mahhmûd wurde von dem gelehrten und angeſehenen Fürſtregenten von Choraſsân Emîr 'ali Schîr, welcher um das Ende des funfzehnten Iahrhunderts re-

Digitized by Google

gierte, als Bibliothekar einer zu Herât befindlichen fürſtlichen Bibliothek beſtellt, die gröſstentheils aus Geſchichtbüchern beſtanden haben ſoll. Zur Dankbarkeit dedicirte er dieſem Fürſten ſein mit Hülfe des erwähnten zahlreichen Büchervorraths zuſammengetragenes und mit vielem Fleiſs verfaſstes ausführliches Werk einer Univerſalgeſchichte, welche wir noch jetzt unter dem Titel Raudhad elzefâ (Luſtgarten) übrig haben. Mehreres über dieſes Werk und ſeinen Verfaſſer finden die Leſer im 1ten Band der Geſchichte des alten- und neuen vorder- und Mittel-Aſien S. 162 — 165. Ich will hier blos das Neueſte anzeigen, was wir aus dieſem Werke des Mirchond gedruckt erhalten haben, weil es denjenigen Theil der Geſchichte enthält, in welchen die Zeitepoche der Erfindung und Bekanntwerdung unſers Schachſpiels in Perſien einfällt. Es iſt die Hiſtoire des Rois de Perſe de la dynaſtie des Saſsanides, traduite du Perſan de Mirchond, welche der gelehrte Silveſter de Sacy ſeinen ſchönen Memoires ſur diverſes antiquités de la Perſe angefüget hat. (Paris 1793. 4to).

Ssa'di von Schirâs, ein klaſſiſcher Dichter der Neuperſer aus dem dreizehnten Iahrhundert, hat unter andern zwei Werke vermiſchten Inhalts hinterlaſſen, in denen ſchöne politiſche und moraliſche Grundſätze durch al-

Digitized by Google

lerhand Begebenheiten der Geſchichte dargeſtellt ſind. Das erſte davon, Gkuliſtân d. i. Roſengarten, oder Roſenthal, iſt ganz gedruckt erſchienen und mehrmals wiederholet werden *p*). Der Herausgeber war G. Gentius. Das andre Boſtân d. i. Baumgarten oder Baumſchule iſt, was den perſiſchen Text betrifft, noch in Handſchrift, obgleich einzelne Stellen auch hieraus bekannt gemacht worden ſind *q*).

Mihr und Muſchteri iſt ein perſiſcher Roman in epiſcher Versart. Der Titel bedeutet: Venus und Iupiter. Er iſt angenehm und lehrreich und enthält einige beträchtliche Stellen, die das Schachſpiel betreffen. Ich beſitze davon eine Handſchrift in 8. Format. Das Exemplar der Wiener kaiſerlichen Bibliothek iſt in Quart und mit Gemählden geziert *r*).

---

p) Dieſes Werk iſt mehrmals in franzöſiſcher und deutſcher Ueberſetzung erſchienen. Wiewohl alle dieſe Ueberſetzungen, ſelbſt die des Olearius (Hamb. 1696 Fol.) ſehr unbefriedigend gerathen ſind.

q) Auch dieſes Werk iſt überſetzt worden, aus den Perſiſchen ins Holländiſche und aus den Holländiſchen in andre europäiſche Sprachen. Deutſch-Hamburg 1696. Fol.

r) Iſt im Catalogus von Lambeccius und Kollar Tom. 1. verzeichnet: Mihr u Muſchteri, *Hiſtoria fabuloſa duorum amantium perſico verſu imaginibus pictis, Charta Serica ſ. bombicina 4to.*

Ferbengk Dſchihângkiri iſt das geſchätzteſte Werk der Muhhammedaner über die reine und alte perſiſche Sprache und Litteratur. Der Gelehrte Thomas Hyde hat oft daraus geſchöpft, ob es ihm gleich auch zu einigen Irthümern verleitet hat. Ich habe dieſes Werk weiter beſchrieben in den 1 Bande der Geſchichte des alten und neuen Aſiens, dahin ich diejenigen meiner Leſer verweiſen will, denen eine mehrere Kenntniſs deſſelben angenehm ſeyn dürfte. Hier erhält dieſes Werk deswegen einen Platz, weil es auſser dem ſchönen Sprachſtoff auch hin und wieder brauchbare hiſtoriſche Data und Realia enthält, worunter mehrere die Geſchichte unſers Schachſpiels betreffen. Das Werk entſtund unter Schâh Acbar Beherrſcher des mogholiſchen Reichs zu Ende des ſechzehnten Iahrhunderts durch die Beiſteuer mehrerer muhhammedaniſchen Gelehrten unter der Einleitung des Deſtour der Parſen Ard Schîr von Khirman, ward aber unter Acbar's Nachfolger Nûreddin Muhhammed Dſchihângkir vollendet, daher es auch die Aufſchrift Ferhengk Dſchihângkiri d. i. dſchihângkiriſches Wörterbuch erhalten hat.

Was nun endlich die gelehrten Schriften der Europäer über unſer Schachſpiel belanget, ſo finden ſich mancherlei zerſtreute Nachrichten zur Geſchichte deſſelben in alten Urkun-

Digitized by Google

den ſowohl als neuern Werken, beſonders auch in einigen Reiſebeſchreibungen *s*): aber wichtiger bleiben uns allezeit die vollſtändigen Beſchreibungen und Abhandlungen, deren eine ſo beträchtliche Anzahl ſind, daſs ich mich begnügen muſs, die vornehmſten davon hier aufzuſtellen. Aus dem vierzehnten Iahrhundert ein Mönch und Prieſter zu Stettin Namens Conrad de Ammenhuſen, von welchem ein Buch vom Schach in deutſchen Reimen vorhanden iſt, was aber eigentlich eine neue Bearbeitung eines ältern ähnlichen Werkchens in lateiniſcher Proſe ſeyn ſoll, ſo Ende des zwölften Iahrhunderts von einem gewiſſen Iacob de Caſsalis verfaſſet und unter der Aufſchrift De moribus hominum et officiis Nobilium ausgeſtellet worden. Aus England führt Thom-Hyde gelegentlich den ordensgeiſtlichen Lydgat an, einen Mönch der St. Edmundsburg, welcher ſeinem in engl. Sprache geſchriebenen Buch die Form eines Liebesgeſanges gegeben habe. Und von eben daher ſoll nun, aus dem Vorrath alter Handſchriflicher Stücke noch des Simon Aylward Lateiniſch geſchriebenes Buch vom Schachſpiel folgen, ohngefähr vom Iahr 1454, davon eine Handſchrift in der Magdalenen-Bibliothek zu Oxford befindlich iſt. Aus dem funfzehnten Iahrhundert bemerken wir weiter den Engländer William Caxton welcher ſein Buch

s) Von *Reiſebeſchreibungen* z. B. *Olearius*, *Niebuhr* u. a.

vom Schachſpiel in engliſcher Sprache verfaſſet und gegen das Iahr 1480 zu London durch den Druck bekannt gemacht hat. Er war ein Buchdrucker in Weſtmünſter. Aus dem ſechzehnten Iahrhundert habe ich den Italiener *Vida* von Cremona bereits oben aufgeſtellet, p. 6. *t*) und füge ihm hier bei den Engländer Arthur Saul, der ſein Buch in engliſcher Proſe, und Iac. Rowboth der das Seinige 1562 in engliſchen Reimen verfaſſet hat. Das Leztere iſt eigentlich eine Ueberſetzung oder vielmehr neue Bearbeitung aus dem franzöſiſchen eines italiäniſch geſchriebenen Originals. Vor allen gehört aber auch noch der berühmte Theoſof, Mathematiker und Arzt Hieronymus Cardanus hieher. Dieſer Mann von ganz vorzüglichen Talenten und Verdienſten um mehrere Fächer der Wiſſenſchaften war ein Mailänder von Geburt, hatte ſonderbare Schickſale ſeines Lebens, welche er in dem Buche De vita propria ſelbſt beſchreibet, und legte ſich frühzeitig auf der Univerſität zu Padua mit ſolchem Fleiſs aufs Schachſpiel, daſs er vermöge der groſsen Geſchicklichkeit, welche er ſich darin erwarb, eine geraume Zeit lang ſeine nöthigen Ausgaben von dem Ertrage dieſes Spiels zu beſtreiten im Stande war. Unter ſeinen

t) Sein vorzüglichſter Commentator iſt *Hieron. Wielius*,

nen übrigen gelehrten Schriften findet ſich auch eine Anweiſung zum Schachſpiel, welche unter den alten Schriften über dieſes Spiel eben keinen geringen Werth behauptet.

Im ſiebzehnten Iahrhundert ſchrieben über dieſes Spiel und verdienen unter mehrern andern hervorgezogen zu werden aus den Deutſchen die auch in deutſcher Sprache geſchrieben haben, der Herzog Auguſt von Braunſchweig Lüneburg unter dem Namen *Guſtavus Selenus*, der Schwabe Weikman (Konigſpiel oder die groſse Schachſpiel) aus den Franzoſen der groſse Schachſpieler Fillidor *u*), aus den Engländern die berühmten Namen Hoyley und Thomas Hyde x). Der Leztere führt auch noch einen ungenannten ſeiner gelehrten Landsleute

---

u) *Filidors* praktiſche Anweiſung zu Schachſpiele. Aus dem Franzöſiſchen überſetzt von I. H. *Ewald* Gotha 1779. gr. 8.

x) Das Werk des *Thom. Hyde de Ludis OO.* erſtreckt ſich zugleich über alle andre im Orient gebräuchlich geweſene und noch gebräuchliche Spiele; aber doch iſt die Geſchichte des Schachſpiels das Vornehmſte darinnen. S. oben p 7. 16. u. a. das Werkchen iſt ſowohl in beſondern Ausgaben erſchienen, als auch befindet es ſich in der Sammlung: *Syntagma Diſſertationum quas olim auctor* Th. Hyde *ſeparatim edidit . . . a* Greg. Sharpe. *Oxford* 1767. 2 B. 4.

an, deſſen Buch: Ludus Mathematicus per E. W. Lond. 1654. 12mo worin gewieſen wird wie die Schachfiguren vermittelſt einer mathematiſchen Tafel, welcher ſie unter gewiſſen Regeln angeordnet und angemeſſen werden, zur Auflöſung aller und jeden arithmetiſchen und geometriſchen Aufgaben dienen. Das ſind nun die beträchtlichſten Namen der Schriftſteller europäiſcher Nationen über das Schachſpiel. Zum Ueberfluſs will ich aus der groſsen Menge der übrigen aus den letztern Iahrhunderten diejenigen namhaft hinzufügen, welche der oben belobte Th. Hyde noch verzeichnet hat.

Traité des Eſchecs par Mr. *Saraſin*, Palamedes. s. Tabula Luſoria von *Dan. Souterius*, *Aſcanii Tucci* Duellum Scacchorum in Verſen, *Thomae Actii* Lib de Ludo Schacchorum (von juriſtiſcher Seite betrachtet an et quatenus ſit licitus?), *Petr. Herrada* de ludis; ingleichen die Bücher des *Iacob Mennel* eines Deutſchen, *Damianus* eines Portugieſen, *Rui Lopez* eines Spaniers, der Italiener *Girolamus Zanucchus*, *Gregor. Ducchus*, *Gracinus*, *Felix Paciottus*, *Marc. Ant. Severinus*, des Pohlen *Ioh. Cochanovius*, und der Engländer *Iohn Barbier*, *Thom. Midleton*, und *D. Budden*.

Und nun ſollten noch einige der neueſten Schriftſteller aus dem gegenwärtigen achtzehn-

ten Iahrhundert, deren Werke gröſstentheils die Theorie des Spiels betreffen und wenig oder gar nichts von der ächten Geſchichte deſſelben in ſich enthalten, folgen: wir werden uns aber begnügen können, wenn ich aus der vorigen Zeit an die, bei *Nikolai* herausgegebne und wahrſcheinlich von ihm ſelbſt verfaſste ausführliche Anweiſung zum Schachſpiel, die aus den Buchhandel bekannt genug iſt, erinnere und damit die Allgaieriſche von der lezten Meſſe verbinde. *Allgaier* Neue theoretiſchpraktiſche Anweiſung zum Schachſpiel mit Kupfern, *Wien* 1796 8.

Dritter Abſchnitt.

Namen des Schachſpiels. Alterthum, Erfindungsort, Erfinder, Veranlaſſung zur Erfindung deſſelben. Merkwürdiger arithmetiſcher Kalkül des Erfinders.

Es haben zwar hin und wieder einige Auktores bei griechiſchen und lateiniſchen Schriftſtellern aus den klaſſiſchen Zeiten Spuren von dem Schachſpiel finden wollen: weil aber dieſe Spuren unſtatthaft befunden werden, in-

Schach als Figur des Spiels genommen aus dem perſiſchen, und zwar aus dem Namen der Hauptperſon des Spiels entſtanden. Und nicht allein im Deutſchen iſt das der Fall, ſondern bei vielen andern Völkern welche ſich dieſes Spiels bedienen. Die Portugieſen ſagen Xaque (Schaque) und von ihnen haben es die Schapaner entlehnt, welche Schogui ſprechen. Eben ſo die Spanier: Xaque oder Iaque (Chhaque) z) auch Eſcaque. Daher heiſsen die Schachfiguren ihnen gemeiniglich Eſcaques, bei den Pohlen Szachi (Schachi) und bei den Italienern Scacchi (Skacki) und beim Schach bieten Scacco. Die Iuden haben eben daher ihre סקאקי Scaki und אשקאקש Eſkâkes oder אישקקיש Eſkakês. Aben Iachja nennt das Spiel רשאק Haſchâk. Wenn die Ruſſen das Spiel ſelbſt beſtändig nicht anders als Schachmati zu nennen pflegen, ſo iſt dieſes aus einem Miſsbrauch von der Beendigung deſſelben hergenommen, da der König Mât wird, wovon zu ſeiner Zeit das weitre gemeldet werden ſoll. Auch Aben Eſra bedient ſich ſchon des Wortes Schâh mât zur Bezeichnung des ganzen Spiels. Die Franzoſen boten ehedem Schach mit dem Worte Eſchec und die Schachſoldaten oder Figuren

z) Im Spaniſchen wird x und j als ein aus der Kehle gehauchtes *ch* oder als ein g *guturale* ausgeſprochen z. B. *Donquixote* ſprich *Don kichhote*.

Digitized by Google

nannten ſie Eſchecs oder Eſchèz, die Engländer ſagen Check (Tſchek) im Schachbieten und nennen die Figuren oder das ganze Spiel Cheſs (Tſcheſs).

Alles dieſes iſt nicht der eigentliche und urſprüngliche Name, welchen das Schachſpiel von Alters her bei den Orientalern geführet hat. Inzwiſchen iſt dieſer Name anpaſſend und ſchicklich genug, um beibehalten zu werden. Denn was iſt das Schachſpiel anders als in der That ein Schachſpiel — ein Königsſpiel wie es Weikmann nennet? Schahiludium i. e Regiludium *a*). Um ſo unanſtöſsiger iſt dieſe Benennung unter uns, da wir von langen Zeiten her gewohnt ſind, unter dem Wort Schach, das doch eigentlich den König, als die Hauptperſon des Spiels bedeutet, zugleich alle und jede Steine oder Figuren deſſelben ohne Unterſchied zu begreifen.

Von den Perſern wird unſer Schachſpiel zuweilen Bech oder Pech, auch Awend, Awengk oder etwas zuſammengezogen Awen genannt. Aber auch dieſe Benennungen ſind noch nicht die eigentlichen und urſprünglichen dieſes Spiels. Sie ſind zufälliger Entſtehung. Pech bedeutet Auf! wohlan! Euge, bene. Die Veranlaſſung, das Spiel daher zu benennen, kann keine andere ſeyn,

a) Man kann im Lateiniſchen auch *Scachotechnia, Schabotechnia, Scachomachia, Schabomachia* ſagen.

als weil man die Spieler während der Operation durch dieſen Ausruf einander aufmuntern hörete *b*). Awen, Awend, Awengk iſt auf Deutſch was aufgehangen wird, Suſpenſum — weil die Orientaler die zu dieſem Spiel gehörige Geräthſchaft, wenn nicht geſpielt wird, an die Wand aufzuhängen pflegen.

Welches alſo iſt nun, damit wir zum Zweck kommen, der älteſte Name des Schachſpiels bei den Aſiaten, bei denen es erfunden iſt? Es iſt der noch bis dieſen Tag in jenen Gegenden allgemein gebräuchliche Name *Schathrandſch c*). Mit dieſem und keinem

b) Wenn *pech* noch eine andere Bedeutung haben ſollte, welche eigentlicher dieſes Spiel zu bezeichnen vermöchte, ſo iſt ſie wenigſtens in unſern Hülfsmitteln perſiſcher Schriftſprache nicht bemerkt.

c) شطرنج die Schriftſteller bleiben der Schreibart dieſes Wortes, welche im Texte und mit dem arabiſchperſiſchen Lettern hier in dieſer Note angezeigt iſt, nicht überall getreu. Die Armenier ſchreiben in ihrer Sprache, in welche der Name von Perſien aus aufgenommen worden, *Schadrandſch* und auch *Sadrandſch*. Jn der gemeinen türkiſchen Ausſprache hört man gewöhnlich ein i oder e ſtatt des erſtern a. Zuweilen findet man auch ſtatt das *dſch* ein *gk* nämlich *Schathrangk* geſchrieben, ingleichen ſtatt das *th* ein *t* als *Schetrendſch* oder *Schetrengk*. Andre Verſchiedenheiten in der Schreibart, mehrere offenbare Schreib-

Digitized by Google

andern Namen iſt das Spiel in den älteſten Urkunden belegt. Er iſt nicht nur im Schâh-Nâmè, im Ferhengk Dſchihangkiri und allen übrigen 'arabiſchen und neuperſiſchen Büchern gebraucht, ſondern wird auch ſchon in den indiſchen Urkunden vorgefunden. Und ſogar zu uns Europäern iſt dieſer älteſte Name des Schachſpiels übergegangen; denn die Spanier und Portugieſen ſchreiben Xatrang oder Xatreng und ſagen mit Gebrauch des 'arabiſchen Sprachartikels al oder el gemeinhin Alxedrèz, Algedrèz, Agedrèz, Axedreç etc. Ja der Gebrauch dieſes aſiatiſchen Wortes hat ſich ſo ausgebreitet, daſs er verſchiedne entfernte Redensarten erzeuget hat. So nennen die indiſchen Kaufleute eine gewiſſe Art geſtreiften oder gewürfelten Zeug oder Teppich Ssitrundſchi, weil es Aehnlichkeit mit den Teppichen hat, deren ſich die Aſiaten anſtatt des Schachſpiels bedienen. S. U. Ferner iſt Schathrandſchi im Perſiſchen und Türkiſchen eine Gattung von Brod, welches wegen untermiſchter grober Spalzen ein buntes Anſehen bekömmt, wenn man es aufſchneidet, ohnge-

fehler ungerechnet, die man bei *Hyde* geſammelt findet, ſind *Scharandſch*, *Ssatrândſch*, *Zathrandſch*. Die Griechen ſeit dem Byzantiniſchen Zeitalter her haben dieſen Namen in *Σαντρὰζ* oder *Σαντρὰτζ* und *Ζατρίκιον* verkehret. Lezterer Form bedient ſich *Anna Comnena*.

fähr auf die Art, wie unſer weſtfähliſcher Bonpurnickel *d*). Noch einen andern, dergleichen Sinn verbinden die Neugriechen in den türkiſchen Staaten mit ihrem Σαντραζ, indem es ihnen oft ſoviel als einen dummen Menſchen, oder einen Menſchen mit bäuriſchen Sitten und überhaupt einen Menſchen anzeiget, welcher nicht die Gaben hat, ſich gehörig zu entwickeln. Sie haben dieſen Redegebrauch, welcher ſich wahrſcheinlich auf die Verwickelung unſers Spiels gründet, aus den Sprachgebrauch der Türken

---

d) Im *Ferhengk Dſchihangkiri* heiſst es daher unter andern: *Schathrandſch nennt man ein gemiſchtes Rockenmehl, deſſen ungleiche Theile theils einen dem Schachteppich ähnlichen Brei, theils wenn es nicht gekocht ſondern gebacken wird, ein dergleichen Brod geben.* Dieſe Art *Brei* oder *Brod* wird im Orient als eine geringe Koſt angeſehen. Daher hat der Dichter *Anhhadi* einen Vers, der in deutſcher Ueberſetzung alſo lautet:

Die Tafel der Himmelskugel und ein ſchathrandſchiſches Brod
Was nutzen beide zum ſtattlichen Gaſtmahl auf Erden.

D. i. obgleich der geſtirnte Himmel die ſchönſte Tafel mit den glänzendſten Speiſen beſetzet, darſtellet, ſo dient ſie nicht dem ſterblichen Menſchen zur Sättigung ihres verlangenden Magens, ſo wenig ein ſchathrandſchiſches Brod dem leckeren Munde der eingeladnen Gäſte genüget. —

unter denen ſie leben, entlehnt, worüber man die weitere Erklärung bei H y d e finden kann *e*).

Nach dieſer kleinen Ausſchweifung wiederum auf die Hauptſache zurückzukommen, ſo fragen wir nun, wo ſich die bisher angezeigte älteſte Benennung unſers Schachſpiels eigentlich herſchreibt? Man kann in voraus denken, daſs man auf ſehr verſchiedne Ableitungen verfallen iſt, wovon jedoch natürlich nur Eine die wahre ſeyn kann.

Wie man zu ſagen pflеget, mit Haaren herbeigezogen, und von Grund aus unrichtig, ſprachwidrig zugleich, iſt die Ableitung des *Poſsin* in ſeinem Gloſſario über den Text der Anna Comnena *f*) Es iſt daher kaum der Mühe werth, ſich bei dergleichen ähnlichen Herlei-

---

e) *De ludis* OO der Ausgabe in den *Syntagmate* p. 43. 44.

f) Er nimmt Ζατρίκιον für Ζατρειον d. i. *Kerker*, *Stockhaus*, hält ſo ferner den *Ludus Latrunculorum* oder *Latronum* der Alten (unbekannt mit der alten Bedeutung, nach welcher *Latrunculus* und *Latro* nicht *Räuber* ſondern *Krieger*, *Militem* anzeigte und *Latrocinare* ſoviel als *Militare* war) für ein und daſſelbe Spiel, und glaubet nun, daſs dieſes Spiel daher benennt ſey, weil es zuerſt den Miſſethätern im Gefängniſs gebräuchlich geweſen. Allen dieſen Unſinn, ohngeachtet die Anna ausdrücklich ſaget, daſs dieſes Spiel von *Aſſyrien* aus gekommen ſey.

Digitized by Google

tungen aufzuhalten, welche ohne Hülfe der orientaliſchen Mundarten gemacht worden ſind.

Eine der allgemeinſten Ableitungen, iſt daſs der Name aus Zadrengk entſtanden ſey, d. h. hundert Farben, Wendungen, Kunſtgriffe, Maſchinerien etc. welche nämlich in dieſem abwechſelnden Spiele ſtatt fänden. Andre wollen vielmehr Zad rendſch d. i. hundert Sorgen, hundert Beklemmungen etc. denen der König dieſes Spiels ſammt ſeinen Officieren ausgeſetzt ſei. Noch andre ſetzen Schâh rengk zuſammen, welches ſie Regia technа d. i. Ränke, Anſchläge der Könige überſetzen, oder Schâh rendſch d. i. Königsſorgen, des Königs Beklemmung etc. weil dieſes Spiel ſo eigentlich ein Königsſpiel ſey, und weil die Abſicht deſſelben dahin gehe, den König ohnmächtig zu machen g). Ein groſser türkiſcher Kommentator, namens Ekhteri erklärt den Namen durch das perſiſche Schud rendſch d. h. Kummer, Schmerz, Sorge etc. weichet, weil den Spielern dieſes ſchöne Spiel ſo nachdrücklich zur Erhohlung diene,

---

g) *Zad* bedeutet in perſiſcher Sprache *hundert*, und *hundert* gilt für runde Zahl des Vielfältigen. *Rengk* bedeutet *Farbe*, *Weiſe*, *Wendung* etc. *Rendſch Sorge*, *Beängſtigung*, *Kummer*, *Beklemmung* etc. *Schâh* oder *Schach* iſt das ordentliche Wort im Perſiſchen, einen König zu bezeichnen.

Drei andre Ableitungen bringet Elzafedî in ſeinem Commentare über das Lâmiſche Gedicht des Thoghrâi bei. 1) Von dem 'arabiſchen Worte Schathr d. i. Hälfte, weil jeder Spieler die Hälfte der zum Spiel gehörigen Figuren unter ſeinem Commando habe. Dieſe Ableitung, ſo unſtatthaft ſie auch ſchon wegen ihres arabiſchen Urſprungs und noch mehr in der Sache ſelbſt iſt, kömmt unter andern in einem arabiſchen Räthſel vor, das derſelbe Schriftſteller anführet. „Was nämlich dasjenige ſey, deſſen Name die ganze Beſchaffenheit deſſelben andeute, das viel Nachdenken und viel Fleiſs erheiſche, das kurz zu ſagen fünf Buchſtaben habe (nämlich Sch, th, r, n, dſch *h*) davon drei genau die *Hälfte* machen (nämlich Sch, th, r — Schathr dimidium *i*) — 2) Vom 'arabiſchen Ssathr d. i. Linie, weil das Schachfeld aus kreutzweis durch einander gezognen Linien oder Quadraten, Würfeln beſtehe. 3) Von der perſiſchen Zuſammenſetzung Scheſchrendſch oder Scheſchrengk d. i. ſechs Farben, ſechs Weiſen, Arten, Gattungen, nämlich in den ſechs Hauptfiguren des Spiels,

---

h) Denn die Hülfslauter werden in den aſiatiſchen Sprachen gewöhnlich nicht geſchrieben.

i) *Hälfte* der Bedeutung nach, nicht den Buchſtaben nach, da die Hälfte von fünf dritthalb ſeyn würde. —

welche ſind König, Königin, Läufer, Springer, Roch, Bauer. So ſehr ſich auch Zafedi in dieſe leztere Abſtammung verliebt, ſo ſtark kämpfet auch ſie, wie alle die übrigen mit anklebender Froſtigkeit, Unwahrſcheinlichkeit und Ungemeſſenheit, wie jeder Kenner und Liebhaber leicht von ſelbſt fühlet.

Aus allen dem bisher angezognen lernt man wenigſtens ſo viel, daſs die Orientaler, ohngeachtet ihre Sprachen meiſt weit geregelter und auf feſtere etymologiſche Grundſätze geſtützet ſind als die unſrigen, dennoch ſehr oft in der wahren Ableitung ihrer Wörter aus dem Schatze ihrer eigenen aſiatiſchen Mundarten irre gehen. Doch ich muſs noch ein paar andre ähnliche Ableitungen berühren. Der gelehrte Thomas Hyde nähmlich bemühet ſich zu erweiſen, daſs der Name Schathrandſch, der im Perſiſchen, woraus er entſprungen ſey, eigentlich Ssatrengk geſchrieben werden müſſe, in ſeiner Bedeutung mit der gewöhnlichen Bedeutung des leztern Wortes übereinſtimme. Ssatrengk nämlich bedeutet ſonſt die Mandragora d. i. die Pflanze Alraun, welche die geſchäftige Einbildungskraft zum Symbol der Menſchengeſtalt geſchaffen hat *k*). Das Schachſpiel habe nämlich bei

k) Es iſt die bekannte Liebespflanze der Alten, *Circea*. Wegen ihrer Geſtalt weil man Haupt und Hände

ſeiner urſprünglichen Erfindung in Indien, wahrſcheinlich einen andern Namen erhalten, und zwar wie es ſcheine den des Krieges zwiſchen Gkau und Thalchand (S. w. u.) da es aber hernach zu den Perſern gekommen, hätten dieſe von den menſchlichen Geſtalten und Bedeutungen ſeiner Figuren Veranlaſſung genommen, ſolches das Spiel mit Mandragoren (Halbmenſchen, ſtummen und unbeſeelten menſchlichen Geſtalten) zu nennen. Hyde findet ſich in ſeiner Ableitung durch das Zeugniſs des Verfaſſers des Ferhengk Dſchihangkiri beſtätiget. „*Ssatrengk* heiſt es daſelbſt, iſt der Name einer Pflanze von Menſchengeſtalt, welche von den 'Arabern *Iabruhh elzanem* (d. i. die bildliche Mandragora) genannt iſt.

des Menſchen daran in etwas abgebildet gefunden hat, und die Wurzeln ſich gleichſam umarmen ſollen, hieſs ſie bei den Alten auch Ανδρωπομορφος und *Semihomo*. Man findet ſie weiter beſchrieben bei *Dioſkorides*, *Theophrastus*, *Plinius* u. a. Die Perſer nennen die Mandragora oft *Merdom Gkiäh* d. i. *Menſchenkraut*. Man hat aber noch einen gewiſſen *Baum*, den man aus gleicher Fantaſie ebenfalls *Ssathrengk* zu nennen pfleget. Die 'arabiſchen Romanen, fabeln von dieſem Baum vieles, unter dem Namen *Wakwák*. Ich übergehe einigen andern Gebrauch, den man in der arabiſchen und perſiſchen Sprache wiederum aus neuer Vergleichung mit der Mandragora und dem *Wakwák* von dem Worte *Ssatrengk* machet.

Von daher hat das berühmteſte Spiel ſeinen Namen bekommen, weil es mit hölzernen Menſchenfiguren geſpielet wird. Die Araber ſprechen es ihrer Mundart gemäſs *Schathrandſch* aus, weswegen es auch in dieſer Schreibart am bekanteſten iſt.„

So zuverſichtlich *Hyde* in ſeiner gefundnen Herleitung des Namens Schathrandſch oder Ssatrengk begründet zu ſeyn glaubte, ſo hat ihm doch ſchon unter andern ſein Gelehrter Landsmann Eduard Bernhard in einem Briefe an Hiob Ludolf *l*), widerſprochen, hauptſächlich, weil man ja vor Alters mehr mit Thiergeſtalten als menſchlichen Figuren geſpielet habe. So viel iſt gewiſs, daſs, wenn auch dieſer Grund nicht ſtatt findet, indem auch die Thiergeſtalten immer eigentlich doch ſtatt menſchlicher Werkzeuge ſtehen, demohngeachtet die Benennung des Schachſpiels von der Mandragora ſehr fremdartig und ſonderbar ſcheinet; alſo wenig wahrſcheinlich iſt, und ganz und gar wegfällt, ſobald wir eine ſchicklichere und glaubhaftere Entſtehung des Namens Schathrandſch oder Schatrengk

l) Er ſteht in dem Commercio epiſtolico, das *Sharpe* an dem mehr angezogenem *Syntagmate Diſſ.* angehänget hat.

Digitized by Google

trengk entdecken werden. Und ſollte wohl Eduard Bernhard dagegen glücklicher gerathen haben, wenn er die Ableitung vorſchläget, daſs der Name dieſes Spiels eigentlich der bekriegte oder befehdete König zu überſetzen ſey? Dieſe Ableitung hat vielmehr noch etwas mehr wider ſich als die Hydiſche, das nämlich, daſs ſie nicht einmal ſprachrichtig iſt. Ohne dieſe Behauptung mit ihren Gründen zu belegen, will ich lieber auf dasjenige übergehen, durch welches, wie ich überzeugt bin, alles vorige entbehrlich wird.

Allerdings iſt der älteſte bekannte Name des Schachſpiels Schathrandſch oder Ssatrengk, Schatrangk etc. Allein dieſer Name iſt weder arabiſch noch perſiſch. Er iſt nicht erſt von den Perſern gegeben worden, da ſie dieſes Spiel aus Indien erhielten, wie Hyde behauptet, ſondern er war dem Spiele ſchon charakteriſtiſch bevor es nach Perſien überging, und es iſt in der That kein Grund vorhanden, denſelben für jünger zu halten, als die Erfindung deſſen, was er bezeichnet. Er iſt alſo indiſch und muſs in dem Sprachgebrauch der heiligen hindoſtaniſchen Schriftſprache, welche das Ssamskhret oder Schanſcrit iſt (S. oben p. 48) aufgeſuchet werden.

Es thut nichts, daſs dieſer indiſche Urſprung des Namens bei den übrigen aſiatiſchen Schriftſtellern, dergeſtalt frühzeitig in Vergeſſenheit gekommen iſt, daſs ſie, bis auf diejenigen welche in Indien ſelbſt ein Wörterbuch zuſammentrugen, errathne Etymologien aus dem arabiſchperſiſchen an deſſen Stelle zu ſetzen pflegen: genug, der Name iſt ſeit undenklichen Zeiten in Hindoſtân bekannt, findet ſich noch izt in den Büchern der hindoſtâniſchen Litteratur, und wird eigentlich Tſchaturangka geſchrieben und ausgeſprochen.

Tſchaturangka bedeutet die vier Angka oder Theile eines Heers, welche ſind Haſty, Aswa, Rat'a, Padatam d. i. Elefant, Pferd, Wagen, Fuſsvolk (nach jetziger Art zu reden, Läufer, Springer, Roch, Bauer). Dieſer Sinn des Worts iſt theils mit dem Schachſpiel ſelbſt, theils überhaupt mit den Beſchreibungen der indiſchen Dichter übereinſtimmig, wenn ſie wirkliche Kriegsheere beſchreiben.

Zufolge einer natürlichen Verkürzung des Ssamskret Wortes, machten die ältern Perſer Tſchatrangk daraus. Aber die 'Araber, welche ſich des perſiſchen Reichs bemächtigten, und welche in ihrem Alfabet weder den Anfangs- noch den Endbuchſtaben jenes Wortes haben, veränderten daſſelbe noch weiter in Schathrandſch, Ssathrendſch,

Zathrandſch u. ſ. w. Dieſer verfälſchte Name kam mit dem arabiſchen Alfabet in das Neuperſiſche, ward Schatrangk, Ssatrengk, Zatrengk u. ſ. f. und endlich ſogar in Indiens Dialekte, wo nur noch der Gelehrte die wahre Ableitung dieſes Namens kennt. Mit Weglaſſung des zweiten Theils der Zuſammenſetzung (Angka) erhielten jedoch die Malaien die urſprüngliche wahre Ausſprache, indem ſie dieſes Spiel Tſchator zu nennen pflegen *m*).

Auf dieſe Weiſe iſt in ein ſehr bedeutendes Wort der geheiligten Sprache der Brahmen endlich nach und nach in Axedrèz und andere ähnliche Formen (S. ob.) ſo wie Schâh in Scachi, Xaque, echecs, cheſs u. ſ. w. (S. ob.) umgewandelt worden und hat nach einem ſeltſamen Zuſammentreffen von Umſtänden das engliſche Wort check (Abhaltung, Unglück, Schachbietung) ja ſogar den Namen Exchequer (der öffentliche Schatz) hervorgebracht. Ich übergehe andre ſeltſame noch weit fremdartigere Bennennungen unſers Spiels, als Brandubh bei den Irländern, und andre

m) *Hyde* thut ſehr unrecht, wenn er dieſes *Tſchator* durch das perſiſche *Tſchâdir*, d. i. Decke, Teppich erkläret, weil die Orientaler ſich eines Schachteppiches ſtatt unſers Schachbretes bedienen.

mehr, die man bei Hyde angemerket finden kann.

So verſchieden wir die Meinungen über die älteſte Benennung des Schachſpiels und die Benennung dieſes Spiels bei verſchiednen Völkern ſelbſt befunden haben, ſo verſchieden ſind auf der andern Seite die Beſtimmungen über das wahre Alterthum, den Erfinder und den Erfindungsort deſſelben Spiels.

Einige haben es, wiewohl vergebens verſucht das Schachſpiel von den Egyptern herzuleiten. Unter den Iuden giebt es welche die die Erfindung deſſelben dem König Ssalomo zugeſchrieben haben. Sie haben keinen andern Grund für dieſe Sage, als etwa jene hohe und überſpannte Idee, welche die Orientaler nach den Zeiten Muhhammeds von dieſem Ssoleimann (wie ſie ihn auszuſprechen pflegen) in Gang gebracht haben, und die gar treffliche Dienſte zur Ausſchmückung ihrer Romanen und Fabeln hat leiſten müſſen. — Nicht zufrieden mit dieſer Höhe des Zeitalters iſt man ſogar noch weiter hinauf bis zur Zerſtörung Troja geſtiegen, da ein Palamedes eben dieſes Schachſpiel zur Beluſtigung und Lehre des griechiſchen Heers bei der Belagerung erfunden habe. Allein ſchade! daſs alle Zeugniſſe die hierüber aus griechiſchen Schriftſtellern haben beigebracht werden können, unſer Schachſpiel im geringſten gar nicht an-

gehen, ſondern weit eher das Bretſpiel betreffen könnten. Nicht günſtiger iſt das Glück allen denenjenigen, welche dieſes Spiel überhaupt aus dem alten Griechenland oder Latien abzuleiten geneigt wären. Sie haben nur zu oft das alte Spiel der Latrunculorum damit verwechſelt. Poſſin's Schiffbruch auf dieſem Meere habe ich weiter oben ſchon berühret. Derſelbe beziehet ſich ferner auch auf Auktorität eines alten Scholiaſten auf eine Stelle des Theokrit in dem 6ten Idyllion „και τον απο γραμμης κινει λιθον et a linea movet lapidem„ die Kritiker aber werden ſich wohl nie überreden laſſen, daſs an dieſem Orte anders als auf ein von dem Schachſpiel und ſelbſt von dem ludo latrunculorum ganz verſchiednes Spiel gedeutet ſey. — Lapis a linea wird durch Regem e loco ſuo movendum ut hostes debellare poſſit erklärt, welches doch, wie Hyde ganz richtig erinnert, von dem Geiſt des Schachſpiels ſehr entfernt iſt. Auf ähnliche Art hat Meurſius bei jener Stelle geſtrauchelt, worüber ich bei Hyde nachzuſehen bitte, pag. 46. 47. Sogar der gelehrte Saumaiſe iſt in den Irthum gerathen, das Ζατρικιον der Anna Comnena aus dem alten Griechenlande herzuleiten. Die Erfindung des Schachſpiels ſey ſo alt ſie wolle, ſo iſt auf allen Fall doch das gewiſs und ausgemacht, daſs die Bekanntſchaft

Digitized by Google

mit demſelben vor ſeiner Ueberpflanzung aus Indien nach Perſien unter Regierung des Nuſchirwân, wie wir bald hören werden, nicht einmahl in Vorderaſien, geſchweige gar in Griechenland oder Latien gedacht werden kann. Iſt es dahero Wunder, wenn alle jene Vermuthungen und Hypotheſen, ſo ganz von allen hiſtoriſchen Spuren und Zeugniſſen entblöſset ſind!

Hieronymus Vida ſchreibt die Erfindung einem gewiſſen Xerxes zu, der nach Wielius den Zunamen Philometor gehabt haben ſoll. Dieſer Xerxes ſolle durch die Hofſchranzen eines gewiſſen Babyloniſchen Königs, welcher von andern Evil-merodach oder bei Olearius (in ſeiner Ueberſetzung von Ssa'd'is Roſenthal) Elmaradab genannt wird, Veranlaſſung erhalten haben, das Schachſpiel für ihren König zu erfinden, weil derſelbe auf dieſem Wege am ſicherſten von ſeinen Principien der Ungerechtigkeit und Tyrannei habe abgelenket werden müſſen; da man ihm durch dieſes Spiel in einem lebhaften Beiſpiele unter Augen zu legen im Stande geweſen, wie ein Staat gut und glücklich regiert werde, und welches die Pflichten der Könige und ſeiner Unterthanen ſeyn. Wer der erſte Erfinder dieſes Romans wohl geweſen ſeyn möge, ſcheint ſchwerlich auszumitteln. Die wahre Geſchichte der Erfindung des Spiels, die ich hernach

Digitized by Google

erördern werde, wiederlegt dieſelbe von ſelbſt, ohne daſs ich nöthig habe, etwas weiteres zu ihrer Beſtreitung aufzuſuchen.

Io. Fabricius meint, der Erfinder des Spiels ſey ein Perſer geweſen, und habe Schatranga geheiſsen. Das heiſse man doch gerathen! Die oft angeführte Anna Comnena ſagt, die Griechen hätten das Spiel von Aſſyrien aus erhalten. Aſſyrien wird bekanntlich in ſehr weitem Umfange genommen, wovon die Leſer mehreres in meiner Geſchichte des alten - und neuen - vorder - und Mittelaſiens finden werden. Anna kannte alſo blos die Herkunft des Spiels von Perſien aus, der eigentliche indiſche oder hinteraſiatiſche Urſprung war ihr aber unbekannt geblieben. Iſt's doch kaum zu begreifen, daſs ſelbſt Araber und Neuperſer ſo wenig deutliche und genaue Vorſtellungen von dem Urſprung des Schachſpiels, und ſeiner Veranlaſſung haben. Maſs'ûdi, in ſeinen goldnen Fluren *n*), er-

n) *Maſs'udi's Murûdſch eldebeb u ma'aden eldſchewâber* d. i. *goldne Fluren und Minen köſtlicher Gemmen* iſt ein koſmografiſches und hiſtoriſches Werk von groſsem Anſehen bei den Morgenländern. Hr. *Deguignes* hat umſtändliche Nachrichten davon aus einigen Handſchriften deſſelben in der ehemaligen königlichen nunmehro aber National - Bibliothek zu Paris, ertheilet in den *Notices et extraits des Mſſ. T.* I. *Maſs'ûdi* ſchrieb um das Iahr 336 (Chr. 947.).

zählt eine gewiſſe Königin habe einen Sohn gehabt, deſſen Stärke und Tapferkeit ein ſo allgemeines Gerücht verbreitet, daſs er das Schrecken aller benachbarten Fürſten geworden. Es habe ſich aber einſtmals zugetragen, daſs dieſer tapfere Iüngling in einem ſeiner Gegner ſeinen Mann dergeſtalt gefunden, daſs ihn dieſer ſogar vom Pferde zu ſtürzen oder aus dem Sattel zu heben vermocht habe. Da der Streit gegen dieſen Feind immer hartnäckiger geworden und zugenommen, ſey die Mutter beängſtigt worden, daſs ihr Sohn endlich wohl gar in dieſem Treffen das Leben verlieren dürfte. Zu ihrer Beruhigung alſo hätte ihr einer ihrer verſtändigſten Räthe das Schachſpiel vorgeleget, und ihr daran gewieſen, wie eigentlich die Lage des gegenwärtigen Krieges ſey, wie der König aus ſeiner Eingeſchloſſenheit hervortreten und ſammt der ganzen Reuterei mit vereinten Kräften zu kriegen und zu ſiegen habe. Man wird aus dieſer Erzählung ſehen, daſs ihr Urheber von der wahren Erfindung und Veranlaſſung des Spiels einige Wiſſenſchaft gehabt, nur aber mit den nähern Zeitumſtänden nicht bekannt genug geweſen iſt.

Andre arabiſche Schriftſteller giebt es, welche der Erfindung des Schachſpiels als einer Erfindung zum Unterricht eines indiſchen Prinzen gedenken. Auch dieſe Idee

iſt aus der Ueberlieferung von der wahren Veranlaſſung und dem rechten Vaterlande des Spiels geſchöpfet.

Andre ſind in ihrem Berichte ſchon etwas umſtändlicher. Sie ſagen: Ein gewiſſer perſiſcher Monarch, habe von ſeinem Nachbar, König von Indien, Tribut gefodert. Dieſer Letztere ſei hierüber beſchwerlich mit ſeinen geheimen Günſtlingen oder den Ständen des Reichs zu Rathe gegangen. Da habe denn einer das Schachſpiel erfunden. Dieſes Spiel ſey an den perſiſchen Hof mit dem Berichte überſendet worden, daſs wenn man dort aus eignen Genie fähig ſey, ſolches Spiel zu enträthſeln, und die Weiſe ſeines Ganges auszufinden, man ſich von Seiten Indiens nicht weigern würde, das verlangte abzutragen, widrigen Falls es aber bei dem Gegentheil ſein Verbleiben haben müſſe. Inzwiſchen habe ſich an dem perſiſchen Hofe wider alles Vermuthen ſogleich einer der Groſsen aufgeworfen, dem König über dieſes Spiel allen Aufſchluſs zu ertheilen. Er ſey mit dem indiſchen Geſandten blos darinn übereingekommen, daſs ihm dieſer die Bewegung der einzelnen Figuren gezeiget, und ſey dann ſofort, ohne weitere Hülfe im Stande geweſen richtig zu ſpielen. Der König von Indien alſo habe hierauf den verlangten Tribut auch richtig bezahlt. In wie weit dieſe Erzählung, gleich den beiden vorigen, mit

Digitized by Google

der wahren Geſchichte oder Erfindung des Spiels übereintreffe, wird ſich in der Folge an den Tag legen.

Einige andre Annahmen der muhhammedaniſchen Schriftſteller, verdienen weniger Aufmerkſamkeit, weil ſie ſich von der Wahrheit ganz und gar entfernen. Dahin gehört die Meinung des Verfaſſers des Buches Muſtathraf, ſo Hyde anführet, daſs man den Chalif Elmamun (Sec. 9.) für den Erfinder halte. Dieſer Chalif war, wie wir oben S. 40 bemerkt haben, eben kein ſonderlicher Schachſpieler. Wie iſt es alſo möglich, daſs man ihm die Erfindung beimeſſen könnte? — Ferner gehört dahin, wenn einige die Erfindung einem gewiſſen Filoſof Namens Ledſchlâdſch zuſchreiben wollen. So Ekhteri in ſeinem türkiſchen Wörterbuche, und der Verfaſſer eines alten Gloſſariums über die veralteten Worte und Namen des Schâhnâmè Firdûſsi. Eben ſo ungegründet nennen andre den berühmten groſsen Schachſpieler Elzûli, deſſen oben S. 42 gedacht iſt, den Erfinder unſers Spiels. Denen wiederſpricht daher Iben Chalikhân, ein berühmter arabiſcher Geſchichtſchreiber des 13ten Iahrhunderts *o*), deſſen eigne

---

o) *Ibn Chalikhân* aus dem berühmten Geſchlechte der Barmekhiden, ſeines Glaubens ein Schâfa'it, geboh-

Erzählung aber ebenfalls ihre Fehler hat. „. . . Elzûli, ſagt er . . . wird von einigen ſogar als der Erfinder des Schachſpiels angegeben. Das iſt aber ein groſser Irthum. Denn der eigentliche Erfinder iſt geweſen Ziza Bin Dahir der Indier. Der hat es dem groſsen König Schahrâm *p*) geſtellet. Der damalige König von Indien aber war Belhît *q*) u. ſ. w.„ Elzâfedi will ihn verbeſſern, erzählt aber die Sache nicht weniger unrichtig, daſs nämlich Ardeſchir Babegkân, König von Perſien,

ten im Iahr der Flucht 608 (Chr. 1211) zu Arbela in Meſopotamien, Kadhi zu Kâhira in Egypten und hernach zu Damaſchk in Syrien, geſtorben 681 (Chr. 1282.) hat uns in 'arabiſcher Sprache unter der Aufſchrift *Wafiât elaʿjân* d. i. *Mortes virorum illuſtrium* Lebensbeſchreibungen nicht blos gelehrter, ſondern in jeder Lebensart berühmter Männer hinterlaſſen. Das Werk faſſet mehrere Bände und iſt nach alfabetiſcher Ordnung eingerichtet. Er hat ſeine Arbeit im December Iahr Chriſtus 1273 geſchloſſen, das Ganze aber iſt erſt durch eine beträchtliche Fortſetzung vollendet worden, daran *Fadhl allâh Bin Abilfachr Eſsokâi* den vornehmſten Antheil hatte,

p) Soll nach *Hyde* eigentlich *Behrâm* geleſen werden, denn dieſer Name iſt in der Geſchlechtsfolge der Könige von Perſien bekannt genug, von *Schehrâm* dagegen iſt keine Spur vorhanden. S. aber u.

q) Auch dieſer Name iſt verſtellt. Die wahrheit oder Unwahrheit der Angabe ſelbſt wird ſich aus der Folge ergeben.

Digitized by Google

der erſte aus dem Hauſe der Ssaſsâniden, das Nerdſpiel erfunden habe, worauf Ziza zur Nacheiferung für ſeinen König Belhît das Schachſpiel ausgeſtellet habe. — Auch Ssokeiker pflichtet dieſer Erzählung bei. „Fragt man mich, ſagt er, ob ich den Namen des Erfinders von dieſem Spiele, und des Königs für den es erfunden worden, wiſſe? ſo ſage ich, ja. Ziza ein indiſcher Weiſe, ein Sohn des Dâher hat es erſonnen. Er hat es für den König Indiens Schahram erfunden r). Es nennen ihn inzwiſchen einige Belhît u. ſ. w.„

Aus dieſen bisher angezognen Erzählungen erhellet wenigſtens ſoviel, daſs man darinne einſtimmig ſey, daſs das Schachſpiel in Indien erfund n und von dannen nach Perſien überbracht worden iſt — dahin ſtimmen alle, die beſſere Kenntniſſe von der Geſchichte deſſelben beſitzen, überein, und es wird auch ſchon dadurch wahrſcheinlich, weil wir den Elefanten unter die Zahl ſeiner vornehmſten Figuren eingeführt finden. Aber wenn? von wem? und wie?

---

r) Der Verfaſſer hat ſeinen Gewähresmann *Ibn Chalikhân* nicht verſtanden; denn dieſer verſtehet wahrſcheinlich einen König von Perſien; obſchon auch *Hyde* das Gegentheil angenommen zu haben ſcheinet, wie er ſich auch wirklich verhält. S. u.

Digitized by Google

Mirchond und Chondemir, zween Schriftſteller die in der perſiſchen Geſchichte groſses Anſehen haben, bemerken als eine ausgemachte Sache, daſs das Schachſpiel, ſo wie das Buch Khelîla wa Dimna oder wie die Indier zu reden pflegen, die Fabeln des Wiſchunſsarman *s*) aus Indien nach Perſien verpflanzet worden ſind zur Zeit des in Perſien regierenden Monarchen Anuſchirwan, welches alſo im ſechsten Iahrhundert unſerer chriſtlichen Zeitrechnung geſchehen iſt. Mit ihnen ſtimmen andre Schriftſteller dieſer Nation überein, und wir können uns auch auf des Firdû-

s) Die Fabeln der *Wiſchnuſsarman* oder indiſchen Aeſops ſind ein Stück der allerälteſten Litteratur der Indier. Aus einem Miſsverſtändniſs haben uns die muhhammedaniſchen Schriftſteller den Weiſen, welcher ſie verfaſſet, *Pidpai* oder *Pilpai* genannt. Und unter dieſem Namen ſind ſie bei uns lange Zeit ausgegeben und bearbeitet worden, bis wir in den neueſten Zeiten mit der indiſchen einheimiſchen Litteratur etwas bekannter geworden ſind. Sie ſind noch unter mehrern Namen in verſchiednen Geſtalten erſchienen und heiſsen z. B. auch das *Buch der ewigen Weisheit das Teſtament des Huſchengk*, das *Königsbuch* etc. Huſſain Khâſchefi's Werk *Anwâr Soheili* d. i. Strahlen des Kanopus iſt eine Parafraſe davon. Man ſehe mehr in der *arabiſchen Anthologie* (Leipz. 1791. p. 87. 88.) und dereinſt an ſeinem Orte in der *Geſchichte des alten- und neuen vorder- und Mittel- Aſiens.*

ſsi Schâhnâmè berufen, darinn dieſe Sache umſtändlicher enthalten iſt. Denn in dieſem vortrefflichen Werke haben wir die älteſte Urkunde vom Schachſpiel aus den Schätzen der neuperſiſchen Litteratur, und folglich für die Geſchichte der Entſtehung und Ueberpflanzung deſſelben nach Perſien das älteſte Zeugniſs von Perſien aus. Zeugniſſe der indiſchen Schriftſteller ſelbſt gehen viel höher hinauf, wie ich bald hernach beibringen werde.

Gewiſs iſt es alſo, daſs das Schachſpiel in Perſien zuerſt unter Anuſchirwân bekannt geworden iſt, im ſechſten Iahrhundert unſerer Zeitrechnung. Anuſchirwân, auch Nuſchirwân iſt ein in der Geſchichte ſehr bekannter und ſehr berühmter Monarch von Perſien geweſen, aus dem Hauſe der Ssaſsaniden *t*). Er war, da ſein Tod in das Iahr Chr. 576 fällt, ein Zeitgenoſſe des Kaiſers Iuſtinian. Erſt nach Iuſtinians Zeiten kann das Schachſpiel nach Europa gekommen ſeyn. Dahero kommt daſſelbe in dem Corpore juris civilis noch nicht vor. Und wäre es ſelbſt im Vorderaſien vor dieſem Zeitalter bekannt geweſen, wie einige geglaubt haben, ſo würde es nicht wohl zu begreifen ſeyn, wie es gekom-

t) In europäiſchen Büchern wird er oft *Anuxirvan* geſchrieben, welches nach der portugieſiſchen Ausſprache geſchiehet.

men ſey, daſs der **Talmud** der Iuden davon ſchweigt *).

Einige orientaliſche Schriftſteller haben geſtritten, ob das **Nerdſpiel** oder das **Schachſpiel** älter ſey? die Perſer und Indier ſollen ſich durch die beiden Spiele **Nerd**- und **Schachſpiel** einander gleichſam aufgefordert haben. Da ſagen nun einige Schriftſteller, daſs die Inder den Perſern zuerſt ihr Schachſpiel überſendet und dafür das **Nerd** zurückerhalten, andre aber umgekehrt, daſs die Perſer die Inder zuerſt durch ihr **Nerdſpiel** aufgefordert hätten. Allein was wir auch von dieſem hiſtoriſchen Umſtande für richtiger erkennen, ſo beweiſt derſelbe doch nur die gegenſeitige Verpflanzung der beiden alten Spiele aus dieſem Lande in jenes. Beide Spiele aber konnten in dem Lande ihrer Erfindung lange vor der beſiegten wechſelſeitigen Umſchickung im 6ten Iahrhundert, wohl ſeit undenklichen Zeiten vorher im Gebrauch geweſen ſeyn. —, Denn die Urkunden und Nachrichten von jener wechſelſeitigen Wanderung der beiden Spiele beſagen hierüber nichts Beſtimmtes. Sie ſagen nicht, daſs die Spiele damals zuerſt erfunden worden, ſie ſagen nur,

---

*) Der ſpäte Gloſſator des Talmud *Tract. Kethuvot.* Fol. 61. 2. giebt keinen geringen Beweiſs ſeiner Iguoren, wenn er das im Texte vorkommende Spiel *Nerd Schir* (Nerdſpiel) durch אשקקיש commantirt.

daſs ſie auf einen neuen Boden verpflanzet worden. Es iſt alſo aus dieſem hiſtoriſchen Umſtande, welcher erzählet wird, über die Frage von dem Alterthum des Schachſpiels und dem was damit zuſammenhänget, im geringſten nichts entſcheidendes herzunehmen.

Daſs das Schachſpiel aus Indien zuerſt nach Perſien gekommen iſt, können wir jetzt als bekannt vorausſetzen. Wir können aber ſogleich einen Schritt weiter ſetzen, und ſagen, daſs dieſes Spiel von Perſien aus zunächſt ſeinen Weg durch 'Arabien genommen habe *x*). Denn erſtlich brachte es die Nachbarſchaft natürlich ſo mit ſich, und dann liegen die Spuren in den originellen Benennungen der zu dieſem Spiele gehörigen Ausdrücke und Bezeichnungen deutlich genug vor Augen, indem dieſe Namen, ſo wie ſie den übrigen weſtlichen Völkern zuerſt bekannt worden ſind, als 'arabiſch geformte indiſchperſiſche Wörter befunden werden. Was dahero der Verfaſſer der

x) Unter 'Arabien verſtehet man nicht allein die groſse Halbinſel, die dieſen Namen auf der Charte führet, ſondern alle die Länder die noch übrigens ſeit den älteſten Zeiten von 'arabiſcher Nation bewohnt worden ſind, vornehmlich das ſogenannte Wüſte 'Arabien und arabiſche oder babyloniſche 'Irâk. S. die Geſchichte des alten- und neuen- vorder- und Mittel-Aſiens.

Digitized by Google

der Geſchichte des Timûr Arabſchades in dem Schema des gröſsern Schachſpiels des Timûr thut, indem er alle die fremden Benennungen in die reine arabiſche Sprache zu überſetzen ſich befleiſsiget, iſt Abweichung von dem gemeinen Gebrauche, und er ſcheint ſeinen Purismus diesmal übel angewendet zu haben, indem Timûr ſelbſt, als deſſen beſondres Schachſpiel er beſchreibet, ſeinem eigenen Zeugniſſe zu folge nie arabiſch verſtanden, ſondern ſich in allen Geſchäften der perſiſchen und ſeiner tatariſchen Mundart bedienet hat. —

Wir haben aus obigen Stellen erſehen, daſs die Erfindung des Schachſpiels einem indiſchen Könige Namens Belhîth zugeſchrieben werde. Wir haben auch ſchon bemernt, daſs dieſer Königsname zweifelhaft iſt. Hier muſs ich nun zuvörderſt hinzuthun, daſs er nach verſchiedner Lesart in den Handſchriften auch Belhîb geſchrieben gefunden wird.

Wahrſcheinlich iſt es, was auch Hyde darleget, daſs der Königsname Belhith oder Belhib ein verdorbner Name, für Belhera ſeyn möchte. Iſt dieſes, ſo haben wir über die Regierung Indiens unter der das Spiel erfunden oder vielmehr nach Perſien übergepflanzet worden iſt, nichts beſtimmteres, als was wir auch auſser dieſer Anzeige wiſſen konnten.

Digitized by Google

Belhera iſt ſeit uralten Zeiten der allgemeine Titul indiſcher Monarchen, nicht ein individueller Regentname, ſondern ein allgemeiner Geſchlechtsname aller hindoſtaniſchen Generalbeherrſcher, wie etwa die Namen Coſroës oder Chosſru, Caeſar, Pharao u. ſ. w. in der übrigen alten Geſchichte.

Belhara oder nach verſchiedner Schreibart und Ausſprache Belhâr, Belhar, Belhur, Belur iſt eigentlich ein alter indiſcher Titel für Monarchen oder Könige, denen andre Fürſten des Landes Lehngehorſam ſind. Hernach verſtehen die orientaliſchen Schriftſteller unter demſelben Namen auch das Reich, welches einem ſolchen allgemeinen und mächtigen Oberherrn unterwürfig war. Wenn man die verſchiednen Stellen, darin dieſe Schriftſteller von einem Reiche Belhara Reden gegeneinander hält, ſo erſiehet man bald daſs dieſer Name ſo wie mehrern groſsen Königen Hinteraſiens, ſo auch mehrern Reichen deſſelben zugekommen iſt, und daſs dieſerwegen das Land Belhara bald in einem engern, bald in einem weitern Umfange genommen werden müſſe.

Das erſte den orientaliſchen Schriftſtellern bekannte Belhara war das alte Reich des Porus oder welches einerlei iſt, die Monarchie Hindoſtâns. Denn erſt ſpäterhin kennt man die Staaten der ſogenannten öſtlichen Halbinſel Indiens d. i. der an Sina gränzenden Halbinſel

jenſeits des Ganges und des Golfo von Bengkâlen mit den Reichen Awa, Aſcham, Pegu, Ssiam etc. unter der Benennung des Reiches Belhara, deſſen Könige oder Monarchen man Belhar oder die Könige von Thohharmi elusn d. h. die Völker mit durchſtochnen Ohren zu nennen pflegte S. Anciennes relations des Indes et de la Chine de deux Voyageurs Mohametans, qui y allérent dans le 9 Siecle. Traduites de l'arabe avec des remarques (par l'Abbé Renaudot) a Paris 1718. p. 18 — 20.

Die Verſchiedenheit der Könige und Länder, denen auf dieſe Art der Name Belhara oder Belhar etc. zukommen konnte, hat Gelegenheit zu mancherlei unbeſtimmten Begriffen gegeben, in welche ſich die muhhammedaniſchen Schriftſteller verwirrt haben, Soviel nimmt man aber wahr, daſs die Benennung des Reichs Belhara und der Könige Belhar in einem engern Sinne vornehmlich dem Staat von ganz Tibet und dem alten indiſchen Reich des Porus wozu wenigſtens der weſtliche Theil von Tibet gehöret hat, beigelegt worden iſt. Denn damit ſtimmt es auch überein, daſs die Kette der Nebelberge oder der Berge Belûr, die ſich um die Quellen des Oxus anhebet und ſich durch den Staat von Tibet hinziehet, jenen Schriftſtellern zur Bezeichnung

der Lage des Reichs Belhara dient und daſs ſie dieſes Reich einſtimmig gegen Süden von Chânbâlik ſtellen. Chânbâlik aber iſt der allgemeine Name, welchen die Tatarn jeder Reſidenzſtadt der Kaiſer von der Tatarei und Sina beimeſſen, daher denn z. B. Karacarin, und jezt noch Peking in Sina dieſen Namen führen.

Die Aehnlichkeit der beiden Wörter Belhar u. ſ. w. und Belûr davon das leztere eigentlich die in dem Umfang des alten Reichs des Porus gelegnen Nebelberge bezeichnet, ſcheinet es veranlaſst zu haben, daſs von den muhhammedaniſchen Schriftſtellern die Form Belûr als ſynonim mit Belhar oder Belhara anerkant worden iſt.

'Abu'lfeda *y*) in ſeinem groſsen geografiſchen Werke ſagt: Wajéla belâd chân-

---

y) *'Abu'lfeda Bin Iſsma'il Bin 'ali Elmâlic Elmûweijid E'mâd eddin u Tadſch eddin* war ein gelehrter Fürſt aus dem Geſchlechte der Ejubiten, und zwar demjenigen Zweige deſſelben, welcher zu *Hhamât* in Syrien herrſchete. Er war 672 (Chr. 1273.) zu Damaskus geboren, erhielt im Iahr der Flucht 710 (Chr. 1310.) den ruhigen Beſitz der Regierung zu *Hhamât* und wurde im folgenden Iahr von dem egyptiſchen Chalifen zum Ssulthan gemacht d. i. in unabhängigen Fürſtenſtand erhoben. In ſeiner Iugend hatte er eine kriegeriſche Erziehung genoſſen, und bei dieſer Gelegenheit manche Reiſe gethan. Er ſtarb 732 oder nach

bâlek min eldſchunûb dſchebâl Bel. hera melikh mulukh Hind. d. i. Der Landſchaft *Chânbâlek* gegen Süden

---

andern 733 alſo vielleicht mit dem Wechſel der chriſtlichen Iahre 1331 und 1332. Mehreres wird der Leſer finden in Repertorio f. Bibl. und Morgenländiſche Litt. Th. 2. p. 54. u. ſ. f. Er ſchrieb ein groſses *Handbuch der Geſchichte* d. i. eine Univerſalgeſchichte vom Anfang der Welt bis ins Iahr der Flucht 730 (Chr. 1329). Man ſehe altes- und neues- vorder- und Mittel- Aſien B. 1. S. 155. f. Nächſt dieſem ſind aber ganz vorzüglich geſchätzt ſeine geografiſchen Werke. Sie machen ein ganzes aus unter dem Titel, den ihn der Verfaſſer ſelbſt gegeben hat: *Takwîm elboldân* d. i. Canon geographicus. Der Verfaſſer hat dieſes Werk im Iahr der Flucht 721 (Chr. 1321.) vollendet. Es beſtehet in 24 Tafeln, deren jede mit Marginalnoten verſehen iſt, worinne allgemeine Anmerkungen von der Beſchaffenheit der Länder und Nachrichten von kleinern Städten enthalten ſind. Nächſtdem iſt jedesmal eine Beſchreibung der gröſsern Städte beigefügt, deren Länge und Breite in den Tafeln aus verſchiednen Schriftſtellern und oft mit des Verfaſſers eigener Berechnung oder Beobachtung angegeben werden. In der Einleitung oder den Prolegomenen erklärt der Verfaſſer zuerſt einiges aus der mathematiſchen Erdbeſchreibung, handelt ferner von den geografiſchen Maaſsen und giebt hierauf eine Beſchreibung der vornehmſten Meere, Seen, Flüſſe und Berge. Die Leydenſche Bibliothek beſitzt ein Exemplar von welchem *Köhler* höchſt wahrſcheinlich gemacht hat, daſs es dasjenige ſei, welches

gränzen an die Berge Belhera des groſsen Königs von Indien. Hieraus beſtätiget ſich alſo, als aus einem Zeugniſs eines Schriftſtellers von ſehr groſsem Anſehn, daſs, wie ich oben geſagt habe, der allgemeine Name der Monarchen von Indien und vornehmlich Hindoſtân Belhera war.

Die Reſidenzſtadt dieſes Belhera von Indien erhellet aus mehrern andern Stellen. In einer Erdbeſchreibung die Hyde anführt, und welche Baſsath elard d. i. Weite der Erde überſchrieben iſt, heiſst es: *Kanûdſch* iſt der Sitz des Belhera, des groſsen Königs von Indien. (Elkanûdſch ka'id el Bel-

ſich der Verfaſſer ſelbſt aus ſeinen Papieren zu ſeinem Gebrauch ins Reine ſchreiben laſſen, um am Rande hin und wieder Verbeſſerungen und Berichtigungen nachzutragen. Gedruckt iſt die ganze Geografie des *Abu'lfeda*, aber nur lateiniſch nach der Ueberſetzung des ſeligen Reiske. Sie ſteht im Büſchingſchen Magazin für die neue Hiſtorie und Geografie Th. 4. 5. jedoch mit Weglaſſung des ſchon vorhin lateiniſchüberſezten Chorasmiens, Mavaralnahr's, 'Arabiens und Syriens. Von dem arabiſchen Text aber haben wir bisher mehrere Stücke gedruckt erhalten, ſo wir dem Fleiſse der berühmten Orientaliſten *Io Grave*, *Io Gagnier*, *Io. B. Koehler*, *Io. Iac. Reiscke*, *Io. D. Michaelis*, *Rinck*, *Eichhorn* und *Roſenmüller* zu verdanken haben. S. altes- und neues- vorder- und Mittel-Aſien B. 1. S. 182. und *Zuſätze* p. XIX.

Digitized by Google

hera melikh molûkh elhind). — Die Stad Kanûdſch war alſo der Sitz des Belhera von Indien. Dafür ſind nun noch viel andre Stellen, aus denen zugleich zu erſehen iſt, daſs dieſer leztere Stadtname aus Nachläſſigkeit ſogar mit Belhera als dem Namen des Monarchen ſelbſt iſt verweehſelt worden.

Elkanûdſch, heiſst es bei dem *Geographus Nubienſis* z) Clim. II. parte 8 medi-

z) Dieſer Geographus Nubienſis iſt der berühmte Scherif *Eddriſsi* oder *Idrisſ* aus den 12ten chriſtl. Iahrhundert, neben Abulfeda der berühmteſte geografiſche Schriftſteller der ʿAraber. Er war Fürſt aus dem Stamm der Idriſsiden welche in Afrika regiert haben und flüchtete bei dem Sturz ſeines Hauſes, als ſich die Fathimiten Herrn von Egypten und Afrika machten, nach Sikilien in die Arme des König *Roger*. Der leztere nahm ihn ſehr wohl auf und ermunterte ihn auch zur Ausarbeitung ſeines groſsen Werks einer Univerſalgeografi. Das Werk iſt ʿarabiſch und lateiniſch gedruckt, obwohl ſehr fehlerhaft und auch nicht zum Beſten überſetzet. Die Ausgabe iſt *Rom e typ. Medicea* 1592 4to und die Ueberſetzung *Geographa Nubienſis . . . verterunt* Gabr. Sionita et Io Hesronita *Maronitae* Paris 1619 4to. Von 1632 hat man auch eine italieniſche Ueberſetzung von *Dominicus Macri*, welche ich aber nicht geſehen habe. Man hält dieſes ʿarabiſch und lateiniſch vorhandene Werk nur für den Auszug aus dem groſsern Werke, daſs alſo noch in den Bibliotheken verborgen liegen muſs.

net hhaſanet u kheſsîret eltedſchâ. rât, u bihâ juſemmi elmelikh Elkanudſch d. i. *Kanûdſch* iſt eine ſchöne Stadt, in welcher viel Handlung getrieben wird, und von der der König ſelbſt den Namen Elkanudſch führet.

Dieſe Stadt Kanûdſch iſt nach Ulugh Begk's und Nazir eddîn's Berechnungen 115,50′ der Länge und 26,35′ der Breite gelegen oder nach andern orientaliſchen Geografen 131 der Länge und 29 der Breite, wobei zugleich bemerkt wird, daſs man eigentlich Kinûdſch ausſprechen ſollte. Ich habe die Länge und Breite der alten Stadt Kanûdſch oder Kinûdſch nach der Art bemerkt, wie die alten arabiſchen Geografen zu berechnen pflegen. Nach der genauern Weiſe unſerer neuern Geografen trifft die Pohlhöhe derſelben, der D' Anvilliſchen Karte gemäſs auf 25½ Grad, und die Länge auf 99. Sie liegt in Bengkalen am Zuſammenfluſs zweier Hauptarme des Ganges, deren einen der Geographus Nubienſis Moſsalla nennet. Bei D'Anville heiſsen ſie Dſchemena und Sserondſch.

Daſs Kanûdſch nicht zu allen Zeiten die einzige Reſidenz des Reichs geweſen, ſagt der Nubiſche Geograf in derſelben Stelle die ich ſchon angezogen habe. „ Ia nicht allein *Kanûdſch* ſondern auch Nahrowâra iſt eine Stadt in welcher der *Belhera*,

groſser König von Indien ſeinen Sitz hat. Dieſer König hat groſse Armeen auf den Beinen mit vielen ſtreitbaren Elefanten. Seiner Religion nach iſt er ein Verehrer des Budd'a. Er trägt eine goldne Krone und einen goldgeſtreiften königlichen Talar. An gemeinen Tagen pflegt er ohne Pomp durch die Straſsen zu reiten; nur am Freitage pflegt er in Begleitung von 100 Frauenzimmern aus ſeinem Hharam, die alle ebenfalls reiten, zu erſcheinen und männliche Bedienung bei ſich zu haben. Die Frauenzimmer ſind mit kurzen goldgeſtikten Röcken bekleidet, haben viel Schmuk und Zierath an und um ſich, und ſind beſonders an Händen und Füſsen mit goldnen und ſilbernen Ringen und Bändern ausſtaffirt. Die Haare hängen ihnen im Rücken lang herab bis über die Hüften. Der König reitet voraus, ſie hinter ihm her, während welchem Zug ſie beſtändig unter einander zu ſcherzen und zu ſpielen pflegen. Räthe und Diener des Hofs ſind bei dieſem feierlichen Zuge nicht zu ſehen, auſser daſs ein Verſchnittner voraus die Zudringlichkeit des Volkes abwehren muſs. Im

Kriege pflegt ſich dieſer König vornehmlich der Elefanten zum Streite zu bedienen. Sein Reich iſt ein Erbreich, deſſen Beherrſcher allezeit Belhera heiſset.

In der benannten Stadt Kanûdſch hatte vor Zeiten ebenfalls Porus ſeinen königlichen Sitz. Das ſagt wenigſtens das Schâhnâmè ausdrücklich. Doch es iſt hier der Ort nicht die Richtigkeit dieſer Annahme zu entſcheiden. Aber daſs der König Porus, deſſen die Griechen in der Geſchichte Alexanders des Groſsen Erwähnung thun, und welcher von den orientaliſchen Schriftſtellern Pôr genannt iſt, wirklich ein Monarch von Hindoſtân geweſen, und daſs der Hauptſitz ſeines Reichs ſich am Ganges hin erſtreckt habe, erhält vielleicht doch einige noch izt nicht verloſchne geografiſche Spuren eine Beſtätigung. Vornehmlich kennet man noch in der Gegend von Bengkalen den anſehnlichen Hauptdiſtrikt Porâna d. i. das Land der Porân oder Pôrijân, obwol dieſer noch zuweit öſtlich von Kanûdſch entfernet lieget.

der Indiſche Belhera oder Monarch ſoll zu Nuſchirwâns Zeiten, wo das Schachſpiel ans Indien nach Perſien ging, Balûdſch geheiſsen haben. Sein Reich habe ſich vom Meere von Kanûdſch d. i. von Golfo von Bengkâlen bis in das Herz von Saind d. i. die

Digitized by Google

Länder und Reiche am Indusflus erſtrecket. Alſo bis an die Grenzen von Perſien. Nuſchirwân, der mit ihm damals in Krieg verwickelt geweſen, wie oben erzählt worden iſt, habe in dieſen Gegenden viele ſeiner Völker, welche von ihm den Namen Balûdſchen geführet, darniedergehauen.

Aus dieſen leztern Umſtand der Erzählung gehen uns von neuem die Augen auf, daſs wir wiſſen wo wir ſind. Die Balûdſchen kennen wir noch aus den neueſten Zeiten durch die Nachrichten der Reiſebeſchreiber. Sie machen einen groſsen Volksſtamm aus, welcher an den Grenzen von Indien und Perſien, vornehmlich in der Landſchaft Mecrân herumziehet. Den ganzen groſsen Diſtrikt ihrer Wohnungen nennt mau Ballûdſcheſtân. S. die Karten. Der damals, als das Schachſpiel aus Indien nach Perſien überging, in Indien regierende Monarch oder allgemeine Oberherr aller einzelnen Fürſtenſtaaten in Hindoſtân, hieſs alſo eben ſo wenig Balûdſch als er Belhit geheiſen haben kann, ſondern Balûdſch iſt ein Name, welcher uns anzeigt, daſs es Nuſchirwân in der Streitigkeit über die verweigerte Zinsbarkeit zunächſt mit den Staaten des weſtlichen Indiens diſſeits des Indusfluſſes als dem grenzenden Theil von Hindoſtân, zu thun hatte.

Digitized by Google

Wenn im Schâh nâmé Firdûſsi nicht ausdrücklich geſagt würde, daſs das Schachſpiel damals nach Perſien übergangen ſey von der Stadt Kanûdſch aus; daſs der Monarch Indiens von da aus ſeinen Geſandten an den perſiſchen Hof geſchickt habe, der das Spiel zur Enträthſelung habe vorlegen müſſen: ſo könnte man allerdings annehmen, daſs es eben nicht unmittelbar aus dem tiefern Indien am Ganges, ſondern vielmehr blos aus dem Theile Indiens, wo eigentlich der Schauplatz des Krieges war, überſendet worden. Inzwiſchen, da der Krieg über verweigerte Zinsbarkeit, denen ſonſt aus der alten Statiſtik beider Reiche bekannten Verhältniſſen derſelben gemäſs, ob er auch nur im Vorder-Indien geführt worden, doch eigentlich der ganzen Monarchie angehen muſste, ſo läſt ſich wider das Zeugniſs des Schah nâmè keine erhebliche Einwendung beibringen.

Schânâmè nennet uns ferner auch den Weiſen des perſiſchen Hofs, welcher das Spiel, den obigen Erzählungen zu folge, glücklich entziefert, und ſomit das indiſche Reich zur Unterwerfung genöthiget habe.

Da der indiſche Geſandte, wird daſelbſt erzählet, mit ſeinem Spiel nach Perſien kommen, und die Sache in Vortrag gebracht hatte, ward der hohe Rath des Hofs verſammelt, man berathſchlagte ſich, und ſiehe da! es fand ſich einer der Weiſen dieſer Verſammlung, welcher

Digitized by Google

daſſelbe richtig zu entzieſern verſtand. Er hieſs Buſurdſchumhir. Dieſen ſchickte der Monarch von Perſien an den indiſchen Hof, daſs er die verlangte Entzieferung des indiſchen Spiels und zugleich das in Perſien ſelbſt erfundne und in Indien damalen noch unbekannte Nerdſpiel überbringen muſste, worauf der Friede zwiſchen beiden Reichen hergeſtellet ward *a*), zumal da man in Indien mit Enträthſelung des vorgelegten perſiſchen Spiels nicht ſo glücklich war, und ſich daſſelbe von Buſurdſchumhir erklären laſſen muſste. —

Wie im Schâhnâmè, ſo wird auch nun im Buche Mu'dſchiſât und andern gründlichen Schriften der Orientaler dieſe Geſchichte erzählet. Buſurdſchumhir des Nuſchirwân vornehmſter Rath und Viſir, wird durchgehends als ein glänzendes Beiſpiel eines weiſen und ſtaatsklugen Mannes und groſsen Geiſtes aufgeſtellet. Die Indier, ſagt Ssa'di in ſeinem Roſenthal, hätten an dieſem Miniſter keinen Tadel gefunden, als blos, daſs ihm die

---

a) Einige Schriftſteller ſagen daſs das Nerdſpiel damals erſt, ebenfalls durch den genannten Wiſir *Buſurdſchumhir* erfunden worden ſey, doch iſt aus andern Umſtänden und hiſtoriſchen Zeugniſſen vielmehr gewiſs, daſs dieſes leztere Spiel ein ſehr altes Spiel iſt, welches damals nur nach Indien übergepflanzet wurde. S. *Hyde* in *hiſtoria Nerdiludii*.

Digitized by Google

Natur eine etwas zu langſame oder ſchwehre Sprache ertheilet hatte. Dagegen habe er ihnen auf dieſen Tadel zurückgegeben, daſs es beſſer ſey mit Bedachtſamkeit zu ſprechen, als geſchwind zu reden und das Geſagte nachmals zu bereuen *b*).

---

b) D'Herbelot in ſeiner *Bibliotheque Orientale* hat alles was von dieſem merkwürdigen Mann in den Werken der Orientaler gerühmet wird unter einem umſtändlichen Artikel geſammlet, welcher in Tom. IV. (der Haager Ausgabe) erweitert worden iſt. Es wird meinen Leſern nicht unangenehm ſeyn, wenn ich dieſe Nachrichten in einem Auzüge hier beifüge. *Buzurge mihir* (Buſurdſchumhir) le Vizir de *Khorroës* ſurnommè *Nuſchirvan*, auquel ce prince donna ce nom, qui ſignifie en langue perſienne *celui que l'on affectionne beau coup*, etoit fils de *Bakhteghian* (Bachteghian) et fut deſtiné par Nuſchirvan pour Gouverneur de ſon fils nommé Hormuz (Hormusd). Il s'acquita avec grand ſoin de cette charge, et s'apperçevant que le jeune prince aïant paſſé la plus grande partie de la nuit en fêtes et en divertiſſements avoit accoutumé de donner les matinées entières au ſommeil il prennoit ſouvent la liberté de l'eveiller, et de lui faire l'eloge de la diligence qu'il diſoit être fort neceſſaire à un prince pour vaquer aux affaires de ſon état et pour le rendre toûjours victorieux de ſes ennemies. On dit que le prince ſe trouvant fatiqué des remontrances de ſon maître, commanda un jour à ſes gens de l'aller attendre de grand matin, lorsqu'il ſortiroit de chez lui et de le devaliſer. Cet ordre aïant été

Digitized by Google

Wir haben bisher gehört, wie das Schachſpiel aus Indien, ſeinem Vaterlande nach Perſien übergegangen iſt. Es geſchahe dieſes

ponctuellement executé, Buzurge mihir vint en l'état auquel il ſe trouvoit chès le prince, qui étant informé de ce qu'il lui étoit arrivé, lui dit auſſi-tôt: Si vous aviés été moins diligent, vous auriés évité ce mauvais rencontre, mais le maitre lui répondit ſur le champ, que les voleurs avoient étê encore plus diligent que lui, ce qui étoit cauſe que leur étoile avoit été plus heureuſe que la ſienne. Il ajouta à ſa réponſe cette belle inſtruction, que la vigilance eſt le miroir de la lumière céleſte, le flambeau des ſciences, le tréſor de la vertu et de la joïe, et enfin la clef des portes de la victoire: Levés-vous donc, lui dit-il enſuite, afin que le ſoleil du bonheur ſe leve ſur votre téte, et que le vent excité par la fraicheur du matin, faſſe couler dans votre ame la pluïe des graces du ciel et des vertus de la terre.

On rapporte auſſi, que ce grand homme s'etant trouvè dans une conférence entre des filoſofes Grecs et Indiens devant le Roi *Khoſroës*, ou y propoſa, quelle choſe étoit la plus facheuſe en ce monde? Le filoſofe Grec dit, que c'etoit une vieilleſſe imbecille jointe à la pauvretè. L'Indien fut d'avis, que c'étoit la maladie du corps accompagnée d'une grande peine d'eſprit. *Buzurge mihir* s'expliqua pour lors en ces termes: *Pour moi, je crois que le plus grand des maux, que l'on puiſſe reſſentir en ce monde, eſt de ſe voir proche du terme de ſa vie, ſans avoir pratiqué la vertu.* Ce que les deux autres filoſofes aïant enten-

Digitized by Google

bei Gelegenheit eines Krieges gegen die Balludſchen d. i. gegen die Staaten des vordern Indiens unter Regierung des perſiſchen Monarchen

du, ils revinrent à ſon ſentiment. Uu jour Nuſchirvan tenant conſeil, et ſes Miniſtres aïant tous dit leur avis, on s'étonna de ce qu'il ne parloit point: cependant il ſatisfit pleinement le Roi en lui diſant, que les Conſeillers d'état devoient étre ſemblables aux Medecins, qui ne donnent point de reméde, ſinon à ceux qui en ont beſoin.

Une femme conſultoit Buzurge mihir ſur une affaire, et le filoſofe n'eutpa de réponſe à lui donner. La femme lui dit: puisque vous n'avés pas de reponſe à me donner, pour quoi étes-vous dans la charge que vous occupés? Les appointemens et les bienfaits du Roi que vous recevés, ſon fort mal emploïés. Ie repartit: *Ie ſuis païé pour ce que je ſçai et non pas pour ce que je ne ſçait point.* Nouſchirvan déliberoit dans ſon conſeil d'une affaire de grande importance, et les Vizirs propoſoint chacun leur ſentiment. Le Roi avança auſſi ſon avis et Bouzurge mihir le ſuivit. On demanda à lui pourquoi il avoit préferé l'avis du Roi à l'avis des Vizirs? Jl répondit: *Le ſuccès de l'affaire dont il s'agit eſt très incertain, et j'ai cru qu'il valoit mieux ſuivre le conſeil du Roi, afin d'étre à couvert de ſa colère au cas que la choſe ne réuſſiſſe pas.* Hiermit begnüge ich mich, meinen Leſern wenigſtens einige Idee zu geben, in welcher Hochachtung die Perſon des *Buſurdſchumhir* bei den Morgenländern ſtehe, und wie viel ſie von dieſem groſsen Miniſter

chen Nuſchirwan, wogegen die Perſer das Nerdſpiel nach Indien brachten. Wir haben ferner gehört, daſs dieſe Epoche der Verpflanzung des Spiels nicht mit der Epoche der Erfindung deſſelben zu verwechſeln iſt, u. ſ. w. Ietzt iſt uns noch die Frage über die eigentliche Erfindung des Spiels und das wahre Alterthum deſſelben übrig.

So gewiſs es iſt, daſs der indiſche Monarch oder Belhera, unter deſſen Regierung das Schachſpiel aus Indien nach Perſien gegangen iſt, weder Balludſch nach Belhît geheiſsen habe, ſo gewiſs iſt es, wenn wir die bekannte hindoſtâniſcheRegierungsgeſchichte vor denZeiten der Muhhammedaner zu Rathe ziehen, daſs es vielmehr Partabchand geweſen ſey, unter deſſen Herrſchaft über Indien jene Geſchichte vorgefallen iſt. Dieſer Partabchand war ein groſser General des indiſchen Monarchen Ramdeo, der ein Zeitgenoſſe des perſiſchen Kaiſers Firûs oder Perôs und ſeines Sohnes des Khai Kobâd, der beiden nächſten Vor-

merkwürdiges zu erzählen wiſſen. Der Umſtand, daſs er an der Verpflanzung des vortreflichen Schachſpiels einen ſo beſondern Antheil erhalten hat, iſt in der That kein geringer Vorwurf zur Erhaltung ſeines Ruhms geweſen; ob es gleich unrichtig iſt, wenn ihm einige Meinungen ſelbſt die Erfindung des Spiels haben beimeſſen wollen.

fahren des **Nuſchirwân** auf dem Thron von Perſien (nämlich deſſen Vaters und Groſsvaters) geweſen iſt. Ramdeo vom Stamme Rhator regierte über Indien oder das Reich Kanûdſch (Kanjacovdſcha auf indiſch) im 5ten Iahrhundert nach Chriſtus als ein weiſer und groſsmüthiger Fürſt. Er war, wie bereits ſeine Vorfahren, dem perſiſchen Monarchenthron tributär. Nach beſtandenen und mit ſiegreichem Arme beigelegten verſchiedenen innerlicher Unruhen ſeines Reichs, und durch Kriegsglück und gute Regierung erworbenen groſsen Schätzen, behauptete er den indiſchen Thron in gloreicher Pracht und Ruhe, bis er endlich nach 54 jähriger Regierung (unſerer Zeitrechnung ums Iahr Ghr. 500) ſeinen Vätern in die unbekannte Welt folgete, von wannen niemand zurückkehret. Er hinterlieſs einen glänzenden Ruhm groſser Thaten, ſo daſs nach den indiſchen Schriftſtellern unter allen Beherrſchern Hindoſtâns wenige demſelben an Gröſse zu vergleichen ſind. Aber nach dem Tode dieſes Ramdeo entſtund ein mächtiger Zwieſpalt unter ſeinen hinterlaſſenen Prinzen, der bald in Krieg und anarchiſche Zerrüttung ausbrach. In kurzer Zeit waren die groſsen Schätze, die er geſammlet hatte, zerſtreuet, und das ganze Land war mit Verwüſtung bedecket. Dieſen Zeitpunkt machte ſich nun der General des Ramdeo, Namens Portabchand zu Nutz.

Er gewann bald das Vertrauen und die Liebe der Armee, marſchirte gegen die Reſidenz, nahm ſie ein, ſchafte die königliche Familie aus dem Wege, unterjochte ſich eine Menge der angeſehnten Fürſten des Reichs, theils mit Gewalt, theils durch Liſt und falſche Verheiſungen, richtete unter den Hartnäckigen ein fürchterliches Blutbad an, brachte dadurch endlich das ganze Reich unter ſeinen Gehorſam. Dieſer neue Beherrſcher des indiſchen Throns fieng endlich an, bei dem ununterbrochnen Laufe des Glücks, ſtolz zu werden, und ſtreubte ſich einige Iahre, den üblichen Tribut an das Haus Perſien zu zahlen. Auf dieſe Weiſe ward Nuſchirwan bewogen, mit ſeinem Heere gegen ihn aufzurücken, das dann die Länder am Indus Khabul und Pandſchab eroberte und plünderte, und ihn endlich nöthigte den verweigerten Tribut nach wie vor zu entrichten. Die fernere Geſchichte des Verhältniſſes beider Reiche gehört nicht hieher. Genug Partabchand iſt der Belhera, unter welchem die Geſchichte der Verpflanzung des Schachſpiels aus Indien nach Perſien und des Nerdſpiels aus Perſien nach Indien zuverläſſig vorgefallen iſt.

Vorausgeſetzt alſo, daſs das Schachſpiel bei dieſem Vorfalle, da es aus Indien nach Perſien übergepflanzt und durch Buſurdſchumhir (oder Borſu, Burſuja etc.

wie er auch genannt wird) glücklich enträthſelt ward, in Indien ſelbſt nicht erſt erfunden, ſondern bereits lange bekant war, müſſen wir in das höhere Alterthum zurückgehen, um die Zeit zu finden, in der es eigentlich erfunden worden iſt. Wie hieſs alſo der indiſche König oder Monarch unter welchem es zuerſt bekannt ward? Wer war der Erfinder? was war die Veranlaſſung ſeiner Erfindung?

Die ſchöne Einfalt und höchſte Vollkommenheit des Schachſpiels kann uns überzeugen, daſs ein groſser Kopf es auf einmal erfand, daſs es alſo nicht erſt ſtuffenweis vervollkommnet, ſondern ganz die Frucht des erſten Gedankens war, ob es gleich in der Folgezeit verſchiedentlich erweitert und verſchiedentlich modulirt worden iſt. Aber wann und wie war dieſes Spiel zuerſt erfunden?

Das ſineſiſche Schachſpiel, welches ſeinen indiſchen Urſprung, bei aller Abänderung mit der es in Sina geſpielt wird, nicht verleugnen kann *c*), wird von den Mandarinen in den Anfang der vollſtändigeren Geſchichte geſetzet, welche die Sineſer haben, alſo ohngefähr 200 Iahr vor Chriſtus *d*). Hören

c) Hr. *Irwin* vermuthet daher vergeblich daſs dieſes Spiel urſprünglieh eine ſineſiſche Erfindung ſey. —

d) S. *Irwin's* Abhandlung darüber. (Vergl. oben p. 50.).

Digitized by Google

wir ferner die indiſchen Urkunden, ſo wird deſſelben Spiels ſchon in den älteſten Geſezbüchern der Indier gedacht. Da kömmt in dem B'awiſchja Purân die Unterredung vor, welcher ich oben (p. 49.) gedacht habe. Dieſe Unterredung betrift nicht einmal das einfache und urſprüngliche Schachſpiel, ſondern das neuere zuſammengeſetzte indiſche Schachſpiel, das uns W. Jones bekannt gemacht hat. Die Gattin des Ravan Königs von Lanka heiſst es in einer andern Stelle, die bei Jones aufgeſtellt iſt, erfand es, damit ſie ihrem Gemahl durch ein Bild des Krieges angenehm die Zeit vertreibe, während daſs Rama im zweiten (indiſchen) Zeitalter der Welt deſſen Hauptſtadt eng eingeſchloſſen hielt. —

Im Schâhnâmè wird die Erfindung des Spiels in das Zeitalter einer indiſchen Königin, Namens Peritſchehre und zwar in das Königreich Khaſchemîr geſetzet. Ein König von Khaſchemîr, Namens Dſchumhur habe ſeinen Bruder Mâi zum Nachfolger gehabt Mâi's beide Söhne Gkâo und Thalachand ſeien bei dem Tode ihres Vaters noch unmündig geweſen, und habe alſo deren Mutter Peritſchehre die Regierung geführet. Als die Prinzen aus den Iahren ihrer Minderjährigkeit herausgetreten, hätten ſie ſich beide beſtrebet von der Mutter die Regierung zu erlangen. Die Mutter habe ſie von einer Zeit zur andern,

beiden, jedem beſonders, mit ſchmeichelhafter Hofnung hingehalten, bis endlich ein offenbarer Succeſſions - Krieg zwiſchen ihnen entſtanden, welchen die Mutter durch keine Zuredung (und Beſänftigung habe) beilegen können. In dieſem Kriege habe Thalachand ſeinen Tod gefunden; worauf Gkâo das Reich behauptet habe. Die Mutter habe dieſen mit bittern Vorwürfen beſtrafet, und der unglückliche Ausgang der Begebenheit haben nachmals den Weiſen des Hofes Veranlaſſung gegeben, zum beſtändigen Andenken das Schachſpiel zu erfinden, welches nichts anders als eine Vorſtellung des traurigen Kriegs zwiſchen Gkâo und Thalachand habe ſeyn ſollen.

Masſʿûdi's und anderer ʿarabiſchen und neuperſiſchen Schriftſteller ähnliche Erzählungen der Ueberlieferung vom Urſprung und von der Veranlaſſung des Schachſpiels ſtehen oben p. 87 - 89. Weiterhin haben wir auch die Zeugniſſe derer ſchon aufgeſtellet, welche uns den König, für den dieſes Spiel geſtellet worden, oder vielmehr den indiſchen Monarchen (oder Belhera), unter welchem es erfunden worden, Schahrâm, den Erfinder aber Zira Bin Daher nennen. Der letztere heiſst anderwärts, mit einer kleinen Veränderung des Namens, Nazîr Dahir. So heiſst es z. B. in dem Wörterbuche Ferhengk *Ssurûri* unter dem Worte Thalachand: „*Thala-*

chand iſt der Name eines indiſchen Königes, welcher, von Feinden geſchlagen, aus Betrübnis auf ſeinem von Elefanten getragenem Thronſitze den Geiſt aufgegeben hat. Seine Mutter war untröſtlich über dieſen Verluſt ihres Sohnes. Einer ihrer geheimen Räthe aus der Zahl der indiſchen Weiſen, Namens Nazîr Dahir erfand daher das Schachſpiel, das an ihrem Hofe eingeführt ward, um ihr die Schmerzen zu lindern, und ſie durch einen angenehmen und zugleich zweckmäſsigen Zeitvertreib zu tröſten. Der berühmte Firdûſsi hat hierauf folgenden Vers:

Der Mutter blutendes Herz entlaſtete dies Spiel
Des drückenden Schmerzes über König Thalachand.

Was wir nun aus allen dieſen urkundlichen Nachrichten, Sagen und Erzählungen für unſern Zweck gewiſſeres herauszuziehen vermögend ſind, dürfte in folgenden Sätzen beſtehen.

Erſtlich iſt es, dem, was bereits abgehandelt iſt zufolge, ausgemacht, daſs das Schachſpiel beides, von Indien, nämlich von Indien diſſeits des Ganges, aus verpflanzet, und in eben dieſem Indien erfunden worden iſt.

Zweitens es iſt erſt im 6ten Iahrhundert der chriſtlichen Zeitrechnung auf dem Wege durch die Länder Vorderindiens am Indusfluſſe nach Perſien gekommen, darnach weiter nach Arabien und in die übrigen weſtlichen Länder. Es iſt aber weit früher in Indien ſelbſt erfunden, und auch ſchon lange vorher in die übrigen Theile Hinderaſiens, beſonders nach Sina übergebracht worden; ja ſogar, laut der alten irländiſchen Chronik vom Jahr der Welt 3596 bis Chriſti 332, bereits vor dem 2ten chriſtlichen Jahrhundert in Irland bekannt geweſen (S. oben p. 24.) *e*).

Drittens es iſt nach dem einſtimmigen Zeugniſſe aller Sage davon aus Veranlaſſung einer merkwürdigen Kriegsbegebenheit erfun-

---

e) *Cabir - more* oder *Cathir - more* (d. i. *Cabir* oder *Cathir der Groſse* † anno 177. p. Chr. n.) heiſst es in jener Chronik, (wie Th. Hyde mittheilt) *habe unter andern Schätzen ſeinem Sohne* Rotſio Falcio *und einigen Edlen fünf Spieltiſche (die man* Fichell nannte*) und fünf Schachbrete* Branndab *(Brannaw) genannt teſtamentlich hinterlaſſen. Auch habe er ſeinem andern Sohne* Crinthann *zehn dergleichen ſehr künſtlich gearbeitete Spieltiſche und zwei Schachbrete mit zierlichen Schachfiguren ausgeſetzet; ihnen ſo ferner die Würde eines Oberauſſehers über die Spiele conferiret. Endlich aber dem* Macorbo, *Sohne des* Leogarius Binnbhuadhach *50 andere Spieltafeln der Fechter und 50 Schachbrete beſtimmt.*

den worden, und zwar der einem Sage zu folge in Khaſchemir, der andern aber gemäſs in Lanka — urſprünglich zum Unterricht und zur Unterhaltung einer fürſtlichen oder königlichen Perſon in deren Hauſe jene Begebenheit ſich ereignet hatte. Es iſt zugleich wahrſcheinlich, daſs was in der einen, und zwar der älteſten Sage Lanka heiſset, in der andern aber für Khaſchemir erkläret wird, eigentlich ein und daſſelbe indiſche Reich anzeige. Lanka bedeutet zwar ſonſt die Inſel Sseilân (Ceylon), allein es ſcheint in der That nicht, daſs man ſo tief in den Süden heruntergehen dürfe. Die Orientaler haben gewiſſe Gegenden in Aſien, die von ihnen als irdiſche Paradieſe betrachtet werden. Ein ſolches Paradies iſt Khaſchemir, ein ſolches auch Sseilân. Leicht konnte alſo in den Erzählungen eins gegen das andre vertauſchet werden.

Viertens, die Perſonen, deren Geſchichte durch das neu erfundne Kriegsſpiel abgebildet ward, waren zween Prinzen Thalachand und Gkao, Söhne des Mâi und Enkel des Dſchumhur. Ihre Mutter, Königin und Vormünderin, wird Peritſchehre d. i. die Schöne mit Engelsgeſtalt genannt. Alle dieſe Namen ſind aus der perſiſchen Erzählung genommen und mehr perſiſch als indiſch; die wahren indiſchen Namen dieſer fürſtlichen oder

königlichen perſonen dagegen bis izt unbekannt.

Fünftens, die aus jener merkwürdigen Familiengeſchichte eines indiſchen königlichen Hofes entlehnte Erfindung des Spiels geſchahe bald nach den Ereigniſſen ſelbſt an demſelben Hofe wahrſcheinlich unter des Gkao Nachfolger, und deſſen Gemahlin. Dieſer Regent oder König, unter welchem ſich die Erfindung zutrug, heiſst nach indiſchen einheimiſchen Urkunden Ravan und war zur ſelben Zeit von Rama bekrieget, welcher ſeine Hauptſtadt belagert hatte. Rama iſt ein in der alten Geſchichte Indiens ſehr bekannter Monarchenname. Das iſt nun ohne Zweifel derſelbe Rama, von welchem die orientaliſchen Schriftſteller reden, wenn ſie uns den Monarchen oder Belhera Indoſtâns nennen wollen, unter deſſen Regierung das Schachſpiel ausgeſtellet worden. Ganz richtig nennen ihn daher Ibn Chalikhân und Ssokeiker, wie wir weiter oben gehört haben, Schehrâm d. i. König Ram *f*).

Sechſtens, da wir die Regentenfolge Indiens aus den Hülfsquellen die wir haben noch

---

f) Wenn auch Ibn *Chalikhan* dieſen *Schah-Ram* aus einem Miſsverſtändnis als einen perſiſchen König zu betrachten ſcheinet. Und daſs *Hyde's* Conjektur, *Behram* zu leſen, zu voreilig war, iſt oben ebenfals erinnert worden.

zur Zeit blos ſtückweis und mit vielen Lücken kennen, ſo bindet uns nichts, den in der Geſchichte des Schachſpiels gedachten Rama gerade für einen der berühmten Ram'a der indiſchen hiſtoriſchen Fabelzeit anzuſehen, dadurch wir mit dem Alterthum des Schachſpiels bis ins zweite oder dritte Zeitalter der indiſchen Chronologie und alſo bei 2000 Jahr vor Chriſtus hinaufzurücken genöthigt ſeyn würden. Vielmehr iſt es wahrſcheinlich, daſs ein viel ſpäterer Belhera oder Monarch von Indien den berühmten Namen Rama geführet habe *g*),

Siebentens, da gegen das zweite Jahrhundert nach Chriſtus das erfundne Schachſpiel bereits nach dem entfernten Irlande gewandert ſeyn ſoll (S. oben p. 120.) und dieſes nicht anders als auf einem langen Wege durch das Verkehr der aus dem Norden von Aſien nach Europa übergegangenen Völker mit ihren aſiatiſchen Anherrn geſchehen ſeyn kann; da ferner eben dieſe Erfindung ſchon gegen 200 Jahr vor Chriſtus nach Sina gekommen iſt, auch in Indien ſelbſt ſogar das neuere zuſammengeſetztere indiſche Schachſpiel in oben angeführter Urkunde bereits in dem Zeitalter des mythiſchen Wjaſsa und Jud'iſcht'ira d. i. im Anfang des letztern indiſchen Weltalters, alſo

g) Wir finden ja denſelben noch in den Zeiten nach Chriſtus in der indiſchen Regentengeſchichte wieder. S. oben p. 114.

wenigſtens gegen 1000 Jahr vor Chriſtus gedacht wird: ſo werden wir nicht beträchtlich irren, wenn wir, auf der Bahn der rechten Mittelſtraſse, den eigentlichen Zeitpunkt ſeiner Erfindung und folglich die Epoche der obigen königlichen Perſonen und ihrer Geſchichte und der monarchiſchen Regierung desjenigen Rama, von welchen wir geredet haben, zwiſchen 400 bis 1000 Jahre vor Chriſtus annehmen. Und bei dieſer Annahme muſs denn natürlich die Meinung des Elzafedî, welcher den indiſchen Monarchen, unter dem die Erfindung geſchehen ſey, in das Zeitalter des perſiſchen Kaiſers Ardſchir Bâbegkân (Sec. III.) herabſetzet, (S. oben p. 91.) als ein Misverſtandnis zurückgegeben werden.

Achtens endlich, für den Erfinder des Spiels finden wir keinen andern Namen als Nazir Dahir oder Ziza Bin Dahir. Daſs dieſer eigne Name zweifelhaft bleibet, ergiebt ſich von ſelbſt, weil er 'arabiſch lautet, und doch vielmehr indiſch klingen müſste.

Wir müſſen blos von den künftigen Unterſuchungen aus noch zur Zeit unbekannten indiſchen Urkunden und Nachrichten, über die acht Punkte, die ich gegenwärtig als mögliches Reſultat entworfen habe, ein helles Licht erwarten. Vor izt ſind wir nicht im Stande, etwas Befriedigendes mitzutheilen.

Digitized by Google

Da ich in dem bisherigen das wahre Alterthum und die wahre Geſchichte der Erfindung unſers vortreflichen Schachſpiels, ſo weit die Quellen reichen, aus einander zu ſetzen mich beſtrebet habe, gleichwohl aber meinen Leſern hin und wieder andre ganz verſchiedene Erzählungen und Annahmen darüber in neuern Büchern aufſtoſsen werden, ſo iſt es nothwendig, mit ausdrücklicher Anzeige das Anathema über dieſelben zu ſprechen, weil ſolche in den ächten Quellen und Nachrichten des Orientes nicht gegründet ſind. Die ſcheinbarſte aus den orientaliſchen Geſchichten ſelbſt entlehnte ſolcher falſchen Erzählungen vom Entſtehen des Schachſpiels iſt wol nachfolgende.

Als Nuſchirwân in Perſien regierte, ſagt man, geſchahe die Erfindung des Schachſpiels *h*). Der Sohn des Nuſchirwan, namens Ormusd oder Hormus *i*), ſeinem Vater an Güte des Herzens und weiſsen Entwürfen für das Wohl ſeines Staats ganz ähnlich, ward bald von ſeinem Vater als Mitregent erkohren. Die zahlreiche Prieſterſchaft, welche durch Nuſchirwân in ihrem Einfluſs in Staatsangelegenheiten ſehr eingeſchränkt worden war, ſuchte bei einigen Misverſtändniſſen, welche zwiſchen Vater und Sohne entſtunden, die Parthei des

---

h) Das iſt aus dem obigen ſattſam als falſch erklärt.
i) Daraus hat man ſogar *Helmuth* gemacht.

Sohnes auf alle mögliche Art zu vermehren, und ihn endlich zu einer völligen Empörung zu bewegen, welche wirklich in den mittäglichen Provinzen des Reichs erfolgte. Da dieſer Vorfall dem Nuſchirwân ſehr ſchmerzlich war, entſchloſs er ſich ſogleich, die Regierung ſeinem Sohne ganz zu übergeben. Inzwiſchen dieſe Maasregel wurde von ſeinen treueſten Vaſallen nicht gebilliget, als welche ihm vielmehr anriethen, dem Sohne mit gewaffneter Hand entgegen zu gehen, und die Empörer zu züchtigen. Da die Prieſter den Sohn ganz beherrſchten, und alle kindliche Liebe in ihm zu erſticken ſuchten, war an keine Ausſöhnung zu denken. Der Schâh, der ſich nun zu einem wirklichen Angriff entſchlieſsen muſste, wünſchte ſeinen verführten Sohn mehr in die Nothwendigkeit zu verſetzen, ſich ihm ergeben zu müſſen, als einen gewaltſamen Angriff zu unternehmen, welchen nur Ströme von Blut auf beiden Seiten endigen würden, wovon der Ausgang ungewiſs und ihn für ſich und ſeines Sohnes Leben beſorgt ſeyn lieſs. Dazu kam noch die angenehme Nachricht zum Schâh, daſs ſein Sohn befohlen habe, auf ſeine Gefangennehmung auszugehen, und ſeines Lebens zu ſchonen. Er ward alſo in ſeinem Entſchluſs immer mehr beſtärkt und unterhielt Tag und Nacht den Gedanken wie es möglich wäre, ſeinen Sohn ſo in das Enge zu treiben, und ſo

Digitized by Google

einzuſchlieſsen, daſs er ihn gefangen nehmen, und auf die ihm wohlgefällige Art, ſo viel möglich ohne Blutvergieſsen, den ganzen Aufruhr ſtillen könnte.

Nachdem die nöthige Anzahl von Streitern nebſt erforderlichen Elefanten angeſchaft waren, wurde Kriegsrath gehalten, in welchem der Schâh ſeinen gutgemeinten Vorſatz den übrigen Feldherrn vorlegte, und dieſem Gemäs die Art und Weiſe, wie die Sache auszuführen ſey, anzugeben und den Plan des ganzen Verfahrens näher zu beſtimmen, ihnen allen dringend empfahl. Sie mit der Localität des Terrains vollkommen bekannt, auch von der Stärke die Gegenparthei und von den einzelnen Truppenarten ihrer Armee genau unterrichtet, verſuchten auf des Schâh's Rath, den Plan auf folgende gutgewählte Art zu entwerfen, als wodurch ſie glaubten die Art und Weiſe zu erforſchen, wie der gewählte Vorſatz ins Werk zu richten ſey.

Sie theilten ſich in zween Theilen, wovon der eine die Parthei des Schâh's, der andre die Parthei des Sohnes vorſtellen ſollte. Hierauf zeichneten ſie ſich die ganze Schlachtordnung mit Kreide auf ein Bret, und zwar ſo, wie ſie bei den Perſern üblich war, nämlich die dem Oblongo ſehr ähnliche Stellung, wie ſie noch bei den Tatarn im Gebrauch iſt, und ehemals noch vor und im ſiebenjährigen Kriege

Digitized by Google

von den Ruſſen beobachtet wurde. Sie hatten auf beiden Seiten Figuren von Holz ausgeſchnitten, welche die Truppen vorſtellen mufsten. Beide Theile griffen ſich nun ſo an, und attakirten den König, bis durch einen Zug, welcher mit der Figur des Elefanten vorgenommen ward, Ormus eingeſchloſſen war.

Nach dieſem Vorgang ſollte nun der Plan entworfen und ausgeführt werden. Der Schâh Nuſchirwan glaubte des Erfolgs gewiſs zu ſeyn. Sie ſtellten alſo ihre Truppen und ſchritten zur Sache. Beide Partheien verfolgten im Ganzen, wie ſchon geſagt Einen Plan, in ſo fern er auf beiden Seiten auf die Gefangennehmung der Oberhäupter abzielte. Hierzu wurden meiſterhafte und künſtliche Stellungen der einzelnen Truppen, wie ſie leicht auf den Schachbrete können dargeſtellt werden, erfordert. Dieſe Stellungen waren auf die Occupation des Terrains, wo der König hielt, gerichtet, deſſen Aufhebung ſie bewirken ſollten.

Auf welche Art und durch welches Manöver der junge Schâh der als Haupt der entgegengeſetzten Parthei war, eingeſchloſſen, und wirklich ſich ſeinen Vater zu ergeben gezwungen ward, kann nicht mit Gewiſsheit ausgemittelt werden. Daſs aber in der That, nach dem von dem Kriegsrath entworfenen Plane die ganze Expedition ausgeführet ward, und zur

Freu-

Digitized by Google

Freude beider Partheien ohne vieles Blutvergieſsen geglücket iſt, deſſen iſt das nachmals darüber entſtandne Schachſpiel ſelbſt ein ſprechendes Monument. Man lieſs, um das Andenken an dieſen merkwürdigen Vorfall zu erhalten, und nun auf andre Fälle ähnliche Pläne ausſinnen zu können, das ganze Territorium, welches beide Heere nach der angeführten Diſpoſition des Treffens in Form eines Quadrats inne gehabt hatten, auf ein viereckigtes Brett vorſtellen und abbilden und die verſchiednen Arten des Agirens der Truppen, d i. die Gänge und Züge der Truppen aufzeichnen, und für die Truppen ſelbſt Figuren von Elfenbein verfertigen, welche ſie bezeichnen ſollten. Der Verſtand muſste da überall ſeinen Einfluſs zeigen, wie man bei einem Plan, den König in Gefahr zu ſetzen oder mât zu machen, mit den Figuren zu verfahren habe.

Lange blieb dieſes Spiel blos ein Uebungs- und Unterhaltungsſpiel der Könige, welche die Pläne ihrer Kriegsoperationen dem Verſtande zuerſt auf dem Schachfelde zu entwickeln und deutlich zu machen, bemühet waren, bis es endlich ſpäterhin überall unter der Nation ſich verbreitete, und wegen des Reichthums an Unterhaltung faſt von allen morgenländiſchen Völkern zum Lieblingsſpiel erwählet worden.

Dieſe ganze Erzählung iſt wie geſagt, falſch, zugleich wider alle Geſchichte und ſelbſt wider alles Koſtum der perſiſchen Geſchichte. Ich habe ſie blos der Vollſtändigkeit wegen beigefüget und brauche zu ihrer Widerlegung nichts hinzuſetzen, da ich ſtatt ihrer die wahre Geſchichte des Spiels in den obigen umſtändlich auseinander geſetzet habe.

Noch iſt uns zum Schluſs des gegenwärtigen Abſchnitts allein übrig, etwas über einen merkwürdigen aritmethiſchen Kalkül des Erfinders beizufügen. Man berichtet nämlich, daſs der indiſche Erfinder des Schachſpiels ſeinem Monarchen eine Belohnung für die Erfindung abgefordert habe, und dies auf eine ſehr verdeckte Weiſe, daraus folgendes Exemplum progreſſionis arithmeticae erwachſen, da nämlich auf dem Schachbret die Zahlen ſeiner Felder fortſchreitungsweiſe alſo verdoppelt erſcheinen.

Digitized by Google

128	64	32	16	8	4	2	1
32768	19384	8192	4096	2048	1024	512	256
							etc.

32768 Körner iſt der Berechnung nach das Getraide Maas, im Arabiſchen Kadahh genannt, deſſen doppelt Gehalt das Maas iſt, welches man im Orient Waiba nennet, und ſo ferner.

Nachdem nämlich, erzählen die orientaliſchen Schriftſteller, der indiſche Erfinder des Schachſpiels ſeinem Könige dieſe ſchöne Erfindung dargereichet, erbat er ſich von demſelben eine ſehr geringfügig ſcheinende Belohnung, die aber nach genauerer Erwägung viel zu groſs und wichtig befunden ward, als, daſs der Monarch im Stande geweſen wäre, ſolche zu gewähren. Die ganze Geſchichte kömmt bei

Elzafedi im Kommentar über das lamiſche Gedicht des Thoghrâi vor. „Da der Erfinder, heiſst es daſelbſt, ſeinem Könige das Spiel dargebracht, und ihm daſſelbe nach ſeinem Gange vollkommen erkläret hatte, befahl ihm der König, daſs er ſich für ſeine Mühe und Anſtrengung eine Gnade und angemeſſene Belohnung erbäte. Er erbat ſich alſo nur ſoviel Waizen, als Körner auf dieſem ſeinem erfundnen Schachfelde berechnet werden könnten, wenn man auf dem erſten Felde mit einem Korn aufange und die Felder denn weiter fortſchreite, ſo daſs man bei jedem neuen Felde die doppelte Anzahl der Körner des vorigen Feldes nehme. Der König, welcher dieſe Berechnung für etwas ſehr unwichtiges anſahe, wollte ihm dieſe Bitte verweigern, weil er ſie ihrer Geringfügigkeit wegen dem Verdienſte ſelbſt gar nicht angemeſſen hielt. Indem der Bittende aber darauf beſtand, gab er Befehl, daſs ihm ſein Geſuch gewillfahret werde. Die Hofleute aber kamen bald mit der Vorſtellung zurück, daſs dieſe kleine Summe zu groſs werde, um ſolche abtragen zu können. Der König, der es anfangs nicht glauben konnte, bis mans ihm vorgerechnet hatte, gerieth zuletzt in ein Erſtaunen, welches die Bewunderung über die Erfindung ſelbſt weit überſtieg. Der Kâdi Schemſ-eddîn Ahhmed Ibn Châlecan ſagt hierüber: Ich wollte anfänglich ſelbſt

der Gröſse der Summe kaum Glauben beimeſſen, bis ein mich beſuchender Alexandriner mir den Weg zeigte, der mir's ganz hell machte, indem dieſer Mann mir alles auf einem Papier ausgerechnet vorzeigte. Nämlich wenn man die Zahlen verdoppelt bis zu den ſechzehnten Felde kommen 32768 Körner heraus. Die machen ohngefähr einen Kadahh *k*). Und die Rechnung habe ich ſelbſt vollkommen richtig befunden. Wenn man ſo ferner das ſiebzehnte Feld von neuem mit der doppelt gerechneten Zahl des vorigen Feldes beleget, und ſo immer weiter fortfähret bis zum zwanzigſten Felde, erhält man eine Zahl von Körnern, die richtig ein Waiba füllen. Hernach gehts immer weiter von den Waiba's zum Erdab, ſo ununterbrochen immer verdoppelt werden, bis man in den vierzigſten Felde zu 174, 762 und $\frac{2}{3}$ Erdabs gelanget, welche Summe eine Schôna (Scheuren) füllet. Wenn folglich

k) Das Gemäs *Kadahh* bedeutet Seſquimodium. *Waiba* iſt 22 bis 24 *Mudd* oder modios. *Mudd* iſt der vierte Theil eines Maaſes welches die Araber *Zâ'* nennen und iſt nicht überall ganz daſſelbe. Gewöhnlich ſetzt man es zu $1\frac{1}{3}$ Pfund oder zu 2 Pfund. *Golius* ſetzet aus dem Wörterbuche *Kamûsſ* hinzu: quantum duabus manibus conjunctis extenſisque capi poteſt (ein *Genſspel*). *Erdab*, ein ſyriſches oder egyptiſches Gemäs wird gewöhnlich zu 128 Pfund gerechnet. Es iſt das griechiſche Αρτάβη.

Digitized by Google

die Schôna's ferner immer weiter verdoppelt werden müſſen, bis zum funfzigſten Felde, ſo erhält man zuletzt die Summe von 1024 Scheuren. Und dieſes Maas wird für eine Medîna (Stadt) gerechnet. Die Städte weiter verdoppelt bis zum letzten, nämlich vier und ſechzigſten Felde, kommen ſchlieſslich 16384 Städte heraus. Auf der ganzen Erde giebts vielleicht nicht mehrere Städte. So weit Ibn Châlecan. Ich ſetze hinzu. Das letzte Facit aus der ſteigenden Verdoppelung der Schachfelder iſt 6 mal 18 tauſend mal tauſend; 5 mal 446000; 4 mal 744000; 3 mal 73000; 2 mal 709000; 551, 615.

18, 446, 744, 073, 709, 551, 615
6 5 4 3 2 1

Wenn dieſes in ein Quadrat zuſammen gehäuft würde, würde die Länge deſſelben 600 Meilen betragen, und eben ſoviel die Breite, eben ſo viel die Höhe; nach Maaſsgabe, daſs die Meile aus 4000 gemeinen Ellen beſtehet, davon jede 3 mäſsige Spannen beträgt. Da ferner die Erdab nach egyptiſchen Maaſse einen Cubikfuſs hält, ſo wird ihr Gewicht 204 Rotl *l*) betragen, davon ein jeglicher 144 Drachmen

l) Der *Rotl* iſt ein Gewicht, welches dem griechiſchen λιτρα entſpricht, und bei den Arabern zu 12 Unzen gerechnet wird, in verſchiednen Ländern Aſiens aber mehr oder weniger hält. S. *Caſiri* B. Eſc. I. p. 281. *b*) 365 *b*).

hält. Der Drachme aber iſt 64 Getraide Körner. Weiter, wenn wir die Zahl eines jeden Schachfeldes ins Gevierte nehmen, ſo erwächſt durch die Viertung die beſtimmte Zahl desjenigen Feldes, dem die Geltung der Zahl jenes Feldes doppelt weniger eins iſt. Z. B. viertet man den Inhalt des dritten Feldes, ſo erhält man den Inhalt des fünften Feldes; viertet man den Inhalt des fünften Feldes, ſo erhält man den Inhalt des neunten Feldes; viertet man den Inhalt des neunten Eeldes, ſo erfolgt der Inhalt des ſiebzehnten. Dieſes wiederum geviertet, kommt der Inhalt des vier und ſechzigſten hervor. Nimmt man nun die Einheit davon, ſo bleibt die Summe übrig, die in allen Feldern bis zum vier und ſechzigſten begriffen iſt. Wenn wir vor dieſer Subtraction der Einheit halbiren, erhalten wir den halben Aſsis (die Hälfte des Ganzen) das Facit des vier und ſechzigſten Feldes. Auf dieſe Weiſe erfolget die Verdoppelung des Schachbretes in ſeinen Feldern auf fünffache Verfahrungsweiſe.„ —

Dieſen ſelbigen Urſprung unſers Schachbretes in Rückſicht des dabei erfundnen Kalküls begreift auch der berühmte *Selenus Guſtavus* kurz zuſammen aus dem arabiſchen Commentator des Ariſtoteles Averroës von Corduba (der im 12ten Jahrhundert nach chriſtlicher Zeitrechnung lebte) in der Stelle, woſelbſt er von der vervielfältigten immer wach,

ſenden Analogie mit folgenden Worten redet: „gleichwie man ſagt, daſs ein gewiſſer Mann von ſeinem Könige ſich erbeten habe, daſs er zu ſeiner Belohnung ihm geben laſſe eine Summe Getraidekörner, welche nach der Zahl der Schachfelder gevielfältiget worden. Obſchon der König dieſe ſcheinbar geringe Forderung anfangs abſchlagen wollte, ſo erſtaunte er doch am Ende, als es ſich befund, daſs der Werth wirklich allzu hoch hinauslief.„ Hierauf berechnet nun Selenus ſelbſt die Zahl der Körner, wie vorher der ʻAraber gethan hat.

18, 446, 744, 073, 709, 554, 615.

Etwas anders wird inzwiſchen dieſelbe Geſchichte erzählet in dem Buche Muʻdſchiſât p. 247. wo noch ein andres ähnliches Exempel hinzugefügt iſt. „Als jener Weiſe in Indien das Schachſpiel erfunden hatte, lieſs ihn ſein König, der eine groſse Freude daran bezeigte, eine Gnade erbitten. Der Weiſe ſagte: Ich verlange blos eine Summe Dirhem (Drachmen, kleine Silbermünzen) nach der ſtuffenweiſen Verdoppelung der Zahlen durch die Felder auf dem Schachbrete d. h. fürs erſte Feld eins, fürs zweite zwei, fürs dritte vier, und ſo weiter. Der König gab ihm zu erkennen, daſs er dieſer geringen Forderung nach zu ſchlieſsen ſich ſehr in ihm betrogen habe. Als aber der Weiſe wiederholt auf ſeiner erſten

Bitte beſtund, ward ihm dieſelbe vom Könige gewähret. Jedoch wie die Schatzmeiſter die Sache vollziehen ſollten, fanden ſie ſolche unmöglich, kamen zum Könige zurück, und ſagten: Herr! dein ganzes Königreich reicht zu dieſem Geſchenk nicht zu. — Der König erſtaunte, muſste ſein Wort zurücknehmen und ſagte, daſs ihm dieſe Bitte des Weiſen noch gröſsere Achtung gegen denſelben erwecke als ſelbſt die Erfindung des ſinnreichen Spiels. — Dieſe Geſchichte hat einſt der Dichter 'Anzari in ein mit einem Wunſche verbundnes Lob an ſeinen Fürſten Mahhmûd verkehrt.

Groſser Fürſt, lebe 1000 Jahre in deinem Reiche
1000 Jahre dein Reich
Jedes Jahr 1000 Monden
Jeder Mond 100,000 Tage
Jeder Tag 1000 Stunden
Jede Stunde 1000 Jahre.,, —

Vierter Abſchnitt.

Das Schachbret und die Anzahl ſeiner Felder. Magiſcher Gebrauch deſſelben.

Der Schauplatz oder vielmehr das Feld, worauf das Schachſpiel geſpielt wird, iſt auf dem bekannten Bret - oder Damenſpiel und deſſen 32 weiſsen und 32 ſchwarzen kleinen viereckigten Rauten oder Feldern. Dieſes

Schachbret, auf Engliſch Cheſs-board hat im barbariſchen Latein die Benennung Scaccarium erhalten. Zu Caxtons Zeiten nannten es die Engländer gemeiniglich Chequer oder Eſchequer, ſo mit den franzöſiſchen Eſchecquier übereinkömmr. Letzteres iſt aus Eſchec entſtanden.

In England hat von dieſem Schachbret der der königliche Schatz ſeit den Zeiten des königs Willhelm des Siegers. der ein groſser und geübter Spieler war, den Namen Exchequer erhalten. Man leitet dieſen Gebrauch eigentlich von den Normannen her. Aber hierüber kann ich Kürze halber auf dasjenige hinweiſen, was Thom. Hyde davon beigebracht hat, im Anfang ſeines §. 3. de Scaccario.

Die älteſte Weiſe das Schachſpiel zu üben, ſcheinet wol eigentlich nicht unſer übliches Schachbret geweſen zu ſeyn, ſondern vielmehr ſtatt deſſen ein dazu in vier und ſechzig Felder unterſchiedner gewebter Teppich. —

Die Schachteppiche, deren man ſich ſtatt des ſpäterhin gebrauchten Bretes bedienet hat, ſind im Orient noch itzo am gebräuchlichſten. Beſonders findet man ſie noch durchgängig in Indien, wo dieſes Spiel zuerſt erfunden worden iſt. Aber, wie geſagt auch im übrigen Aſien, Arabien, Perſien etc. Die neueſte Nachricht hierüber ſteht bei Niebuhr Reiſeb. Th. I. p. 171. „Anſtatt eines mit koſtbaren

Holze eingelegten Bretes der Europäer, bedienen ſie ſich eines Tuches, auf welchem die Vierecke von Laken von verſchiednen Farben genähet ſind, und in demſelben 'werden auch die Schachſteine nach aufgehobnem Spiele verwahret.„ Von den Indiern wird daher eine gewiſſe Art geſtreiften oder gewürfelten Zeugs Schitrundſchi genannt, wie ich oben bereits erörtert habe, weil ihre Gauſape d. i. ihr geſtreifter Teppich zum Schachſpiel damit Aehnlichkeit hat. Man kann auch noch bemerken, daſs in Indien, beſonders vor Zeiten, oftmals auf ſolchen Teppichen geſpielt ward, die blos in die Queer geſtreift, aber nicht kreuzweiſe in Würfel durchſchnitten waren. Dieſes Spiel erfordert ein genaues Augenmaaſs der Spieler, indem ſie die Figuren rücken, aber es kann ſehr wohl auf dieſe Art vollendet werden. Doch im erforderlichen oder beliebichen Fall pflegt man alsdann die kreuzſtriche durch die Queerſtreifen ſolcher Teppiche auch wohl mit Kreide oder Röthel zu bezeichnen.

Die 'Araber und Perſer nennen das Schachbret oder den Schachteppich auf welchem ſie ſpielen Ruk'a Schathrandſch d. i. Fruſtum vel Portio Corii vel Panni. Bei Ekteri in ſeinem Wörterbuch wird Ruk'a durch Schathrandſch Bîſi d. i. Pannus Schanthrangicus erkläret. Die 'Araber nennen es dahero auch oftmals Biſât Scha-

thrandſch d. i. Stragulum Schathrangicum (Schachteppich) weil es gewöhnlich aus einem leinenen Zeuge beſtehet. Ferner heiſst es Nitha' oder Natha' Schathrandſch auf perſiſch aber Piſteri Schatranſch d. i. Schachſpieldecke, Stratum Schathrangicum. Zuweilen iſt es von Leder und heiſst dann auf perſiſch *Piſter adîmîn* Stratum coriacium. Dieſes Leder iſt mit einer Kohle oder Kreide, Röthel etc. liniirt.

Dem bisher beigebrachten zu folge ſind alſo die älteſten und noch jetzt üblichen Schachfelder entweder blos geſtreifte Zeuge und Teppiche, oder kreuzweis liniirte Leder. Aber man hat ferner auch regelmäſsig gewürfelte Tücher oder Teppiche, theils mit gemahlten oder gefärbten, theils mit gewebten oder geſtickten oder aufgenäheten bunten Würfeln. Dieſes merkt von den Türken ſchon Cluſius an. Hernach finden wir ſolche Teppiche auch bei den Amerikaneru, wie aus Pet. Martyo zu erſehen, welchen Guſtavus Selenus anführet. Im Orient pflegt man ſolche Schachteppiche oft zugleich zum Schachſpiel und auch zu andern Gebrauch zu führen, nehmlich ſich darauf zu ſetzen, oder ſich deſſelben ſtatt des Speiſetiſches zu bedienen, wie dieſes denen nicht fremd vorkommen wird, die mit den Sitten des Orients vertraut ſind.

An die Stelle der noch üblichen Schachteppiche traten bereits früher die Schachbrete, wie wir ſie in Europa gebrauchen. Sie ſind auch im Orient ſchon ſeit alten Zeiten neben den Teppichen in Gebrauch gekommen.

Ein ſolches Schahbret, Scaccarium oder Tabella luſoria iſt mehrentheils aus Holz verfertiget. Die Spanier nennen es dann Tablero Axedrèz, die Perſer aber Tachtei Schatrengk die Türken Schathrandſch Tachtaſsi d. i. die Schathrandſch oder Schachſpiel-Tafel. Bei Bernard de Parigi findet man noch die türkiſche Benennung Tſchaprâslü Tachta d. i. Tabella teſſalata. Zuweilen ſagt man auch ſchlechthin Tachta d. i. die Tafel. Die Türken pflegen auch wohl ihr Schachquadrat mit ſeinen Würfeln compendiös auf der Stelle zu machen, indem ſie es in den Sand auf dem Erdboden, oder mit Dinte aufs Papier entwerfen. Daran ſitzen ſie nun mit kreuzweis unterſchlagenen Beinen und ſpielen oft den ganzen Tag ohne dieſes Zeitvertreibes müde zu werden.

Das Schachſpielbret oder der Schachteppich mit ſeinen 64 Feldern wird bei Arabſchades das Regnum Schatrangicum genannt. Sonſt heiſst es bei den Morgenländern auch Daſcht d. i. das Feld, Schachfeld, campus, planities, ferner ʻArza d. i.

Latifundium ſ. ſpatium planum et vacuum aedificiis aut collibus, undequaque cinctum, oder Tale ſpatium in medio aedificii nämlich: Atrium apertum — das offene Feld, der Hof etc. Von dem perſiſchen Worte Daſcht haben die Syrer das Schachbret Taſt genannt, was auch Tas ausgeſprochen wird.

Die Gröſe des Schachbrets iſt im Orient ſo verſchieden als bei uns. Der Chalif Almamun hatte eins von zwo Ellen in die Länge und zwo Ellen in die Braite, d. i. zwo Ellen ins Gevierte.

Die Felder des Schachbretes heiſsen im ‘arabiſchen Bujût — im perſiſchen Châneha, im türkiſchen Eulèr, — d. i. Häuſer oder Zelter. Die Türken ſagen auch oft Tſchaprâsler d. i. Würfel, Vierecke. Bei Abn ‘Eſra heiſsen ſie מהלקות Machalakot d. i. Abtheilungen, desgleichen מסלות Meſillot d. i. Dämme, Wälle, Schanzen.

Die Form des Schachbretes iſt gemeiniglich ein Viereck in die Länge und in die Queere in acht Abtheilungen durchſchnitten, welche 64 wechſelsweiſe ſchwarz und weiſs unterſchiedne Würfel bilden, wie einem jeden Leſer ſolches ſchon aus dem Damenſpiel bekannt iſt, welches auf demſelben Brete geſpielt wird, auf welchem das Schachſpiel zu ſpielen iſt.

Digitized by Google

Das Schachbret der Perſer in Indien, wovon ich auf der Kupfertafel no. a. das Schema dargeſtellet habe, iſt an ſich dem gewöhnlichen völligen gleich. Es hat aber gewiſſe Felder die von den übrigen durch kreuzweis gezogne Striche unterſchieden ſind, welches zu deſto mehrerer Verſchanzung des Königs als der Hauptperſon im Spiele dienen ſoll. Denn der König kann, nach den dortigen Geſetzen dieſes Spiel zu ſpielen, in dieſen ausgezeichneten Feldern zur Zeit der Bedrängung ſeine Freiſtatt nehmen, daſs ihm der Feind entweder gar nicht oder doch durch ſchleinige Umſchweife beizukommen im Stande iſt.

Statt des Vierecks hat man auch im Orient ein rundes Schachbret im Gebrauch gehabt, deſſen Arabſchades im Leben Timurs gedenket, daſs er ein ſolches bei dieſem ſeinen Helden geſehen habe. Er nennt es Schathrandſch Madûr d. i. das runde Schathrandſch. Da er ſich darüber nicht weiter erkläret, auch kein Schema davon geſtellet hat, ſo wiſſen wir nicht eigentlich wie daſſelbe weiter beſchaffen geweſen. Uebrigens aber ſoll nach eben dieſen Schriftſteller Timûr noch zwei andre Formen des Schachſpiels erfunden haben, die er Schathrandſch Thavîl d. i. das länglichte Schachſpiel und Schathrandſch khebîr d. i. das groſse

Schachſpiel nennt, davon das erſtere wiederum nicht genauer beſchrieben worden iſt.

Dem ſogenannten groſsen Schachſpiel des Tamerlan oder Timûr wird im Verfolg ein eigener Abſchnitt eingeräumt werden, daher wir es hier füglich übergehen können.

Es iſt oben ſchon erinnert, daſs das Schachbret gemeiniglich aus Holz gemacht iſt. Daſs aber auch andre Materien dazu geſchickt ſind, braucht keine weitere Erörterung. In Ermangelung eines ſolchen Bretes ſpielen die Morgenländer oft auf dem bloſsen Erdboden, indem ſie die Felder in den Sand entwerfen, oder ſolche mit Kreide oder Röthel und andern dergleichen färbenden Stoffen auf den Boden zeichnen. Oft geſchieht dieſes auf den Papier mit Dinte. S. Ob. Auf dieſe Art finden wir, daſs die Reiſenden auch in der Wüſte und überall auf dem freien Felde Schach ſpielen, indem ſie ſtatt der Schachfiguren die erſten beſten ſtückchen Holz oder Kieſel etc. erwählen.

Ludwig XIII. König in Frankreich beſaſs ein Schachquadrat, welches wie ein Küſſen mit Wolle ausgeſtopfet, und auf der Oberfläche mit Streifen kreuzweis abgetheilet war. Die Schachſteine, mit denen er auf dieſem Küſſen ſpielte, hatten unten am Boden Stacheln, welche in das Küſſen eingriffen, daſs ſie feſt ſtunden,

Digitized by Google

den, und er auf dieſe Weiſe vermögend war im Wagen Schach zu ſpielen.

Eines koſtbaren Schachbrets aus Jaſpis und Chalcedonier gemacht erwähnt Du Fresne in ſeinem Gloſſario.

Ich habe mir vorgeſetzet zum Schluſs dieſes Abſchnitts auch noch etwas über den magiſchen Gebrauch zu ſagen, den man von dem Schachbrete und ſeinen Feldern verſchiedenlich gemacht hat. Die Orientaler haben mancherlei witzige Combinationen erſonnen, aus denen auf dem Schachquadrate allerhand bedeutende Zahlen - Conſonanzen reſultiren. Wer hierinne Meiſter iſt, kann ſich bei ihnen eine gewiſſe Achtung erwerben, die für ſehr ehrenvoll gehalten iſt. So ein Schema wird Wakf genannt, und die Kunſt deſſelben 'Jlm elwakf, d. i. Wiſſenſchaft der Zahlen- concordanz oder Zahlen - Harmonie. Man erhält durch dieſe Kunſt gewiſſe Buchſtaben und Wörter, in denen gewiſſe Myſterien verborgen liegen. Es erwachſen durch dieſes Kunſtſtück allerhand aſtrologiſche Spielwerke, indem die Aſtrologen dergleichen Tabellen, gröſsere und kleinere, für jeden Planeten zu entwerfen verſtehen, als z. B. Uebereinkunft der Zahl 3 in 3 für den Saturnus, 4 in 4 für den Jupiter, 5 in 5 für den Mars, 6 in 6 für die Sonne, 7 in 7 für die Venus, 8 in 8 für den Merkurius, 9 in 9 für

den Mond. Es werden nämlich darunter Tabellen verſtanden, deren Quadratur ſo viele Felder von allen Seiten gerechnet begreift. Und zwar gereicht es bei den Arabern zum Lobe dieſes Spiels, daſs die Diſpoſition der Schachbretfelder glücklich zuſammentreffe mit der Tabelle des Merkurius, welche, gleich der der übrigen Planeten, bei den Aſtrologen heilig geachtet iſt; dieſe Concordanz aber iſt die Concordanz der Zahl 8 in 8. Dergeſtalt daſs, wenn ein auf glückliche Aſpekten des Merkur geſtellte Tabelle einem Metall - Blech eingegraben wird, dieſes von himmliſchen Kräften beſeelet und gleichſam beſchwängert geglaubt wird, da es denn demjenigen, der es an ſich träget, Reichthum, Gedächtniſs und Verſtand ertheile, und den Seegen alles übrigen, was dem Merkurius gutes beigemeſſen iſt. Dagegen eine auf ungünſtige Aſpekte des Planeten in das Metall gegrabene ſolche Sculptur das Gegentheil bewirken ſoll. Das Schachbret alſo das mit der Concordanz der Zahlen bezeichnet iſt, giebt ein Q u a d r a t u m o c t o n a r i u m i n ſe d u c t u m, in welchem, nach der Berechnung der Felder 64 einzelne Zahlen enthalten ſind, auf jeder Linie von allenthalben hin 8; auf jeder Seite ſo wie von einer Seite zur andern und im Durchmeſſer 260 herauskommen; die ganze Summe der Zahlen aber 2080 begreifet. Hier iſt das Zahlſchema ſelbſt.

Digitized by Google

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

Fünfter Abſchnitt.

Namen und urſprüngliche Geſtalt der Schachfiguren nebſt nachmaliger Abänderung derſelben, und von der Materie dieſer Figuren oder ſogenannten Steine. Auch magiſches Spiel damit.

Die Schachſteine oder eigentlicher zu reden die Figuren, mit welchen unſer Schachſpiel geſpielet wird, ſeit ſeinem erſten Urſprung her, haben bei uns Europäern im Allgemeinen

den Namen Schachſteine, Schachfiguren, Schache, Eſchecs oder Eſchéz, Cheſs etc. erhalten. Man ſehe oben S. 68-71. wo zugleich der etymologiſche Grund dieſer Benennungen erörtert worden. Die Engländer nennen dieſe Schachſteine gemeiniglich Cheſsmen (Tſcheſsmen Schach-Männer) oder auch nur ſchlechthin the Men (die Männer, die Leute). Die Irländer ſagen Bran d. i. ein König, ein Schach, oder Fear bran d. i. ein Königsmann, einer von den Leuten des Königs.

Bei den 'Arabern heiſst die ganze Schacharmee, das ganze Corpus der Schachfiguren zuſammengenommen, Eldſchunûd d. i. die Armee, die Heerſchaar, die Soldaten; oder Eldſcheiſchân d. i. die beiden Heere, namentlich Eldſcheiſs eläbjadh das weiſe Heer und Eldſcheiſs elaſswad das ſchwarze Heer.

Die einzelnen Steine heiſsen bei den 'Arabern bald Kitha' elſchathrandſch d. i. die Stücke des Schachſpiels, bald Edwât dſchathrandſch d. i. die Marken oder Zeichen des Schachſpiels, bald Efrâd elſchathrandſch d. i. das Zeug des Schachſpiels, die Theile des Schachſpiels, bald Eſchchâz elſchathrandſch oder auf perſiſch tanhâi ſchathrandſch d. i. die Perſonen des Spiels, wie die alten Griechen zu reden pfleg-

ten τα πρωσωπα του παίγνιου — bald Eſsbâb elſchathrandſch d. i. Geräthſchaften des Schachſpiels, oder Alât elſchathrandſch d. i. Werkzeuge des Schachſpiels. Die beiden letzten Benennungen begreifen zugleich das Schachbret mit in ſich.

Wenn die Schachfiguren der Morgenländer eine bildliche Form haben, ſo erhalten ſie gemeiniglich den Namen, welchen ihnen nach der Auslegung mehrerer muhhammedaniſchen Geſezgelehrten ſchon Muhhammed in ſeinem Kur'an gegeben, nämlich Enzâb d. i. Bilder, Statüen. Hiermit ſind die Namen Temâſsîl d. i. Bilderchen, Puppen, oder wie ſie perſiſch ſchon im Schâhnâmé genannt ſind Peikhér (Geſtalten, Figuren, Bilder) gleichgeldend.

Wenn die Figuren aus Holz geſchnitzt oder gedrechſelt ſind, hieſsen ſie bei den Neugriechen Xyla d. i. Hölzer. Die allgemeine Benennung Steine aber hömmt ihnen in einer doppelten Hinſicht zu. Einmal pflegen viele Orientaler, beſonders die Türken, welche die Bilder haſſen, mit Bedeutungsloſen oder ungebildeten Stücken von Holz, Elfenbein, oder Metall, ja wol gar mit bloſsen natürlichen Steinen Schach zu ſpielen, dergleichen daher in der türkiſchen Sprache Schathrandſch Thâſchlar, bei den Perſern Muhrahâi Schathrandſch d. i. Schachſpiel - Steine, und eben ſo bei den Neugriechen Pſifi ψῆφη

heiſsen. Und das Wort Muhra d. i. Stein, in dieſer Bedeutung gebraucht ſchon Firdûſsi in ſeinem Schâh nâmè. Dann fürs andre iſt dieſe Benennung von alters her der Kürze wegen für alle Arten von Spielfiguren gewöhnlich worden, weil dergleichen in den älteſten Zeiten entweder wirklich ungebildete Stücke waren, oder doch, wenn ſie auch etwas bezeichneten, gemeiniglich nur rudi Minerva, wie man zu ſagen pfleget, gearbeitet wurden.

Deſſen ohngeachtet aber war die urſprüngliche Geſtalt der Figuren des Schachſpiels ungezweifelt die bildliche, als welche ſchon die Sache ſelbſt, der Zweck der Erfindung dieſes Spiels nämlich und der Geiſt ſeines Ganges mit ſich bringet. Denn es ſollte dieſes Spiel eine anſchauliche Darſtellung des damaligen Feldzugs und der Art Krieg zu führen ſeyn. Und es bedarf dieſe Sache keines weitern Beweiſes, da alle Nachrichten dahin übereinſtimmen und die Geſchichte des Spiels, benebſt den Benennungen, die den einzelnen Figuren noch izt geblieben ſind, die Urſprünglichkeit der bildlichen Geſtalt der Schachſteine über allen Zweifel erheben.

Es iſt wahr, daſs die Schachſteine, die eigentlich Milites luſiles genannt werden können, von je her bei den verſchiednen Völkern, die dieſes Spiel geübet haben, eine ver-

ſchiedne Form erhalten haben, nicht blos in Rückſicht der einzelnen Stücke, ſondern wirklich auch im Allgemeinen. Die Fantaſie der Künſtler und Spielenden fand hier bald anfangs ein unſchuldiges Feld, auf welchem ſie ſich mit ihrer dichteriſchen Kraft verbreiten durfte: doch waren es immer Bilder die man ſich ſchuff, und auch ſelbſt die unbildlichen oder bedeutungsloſen Steine die man ſtatt derſelben einzuführen anfieng, waren in den ältern Zeiten, ſo wie noch heutzutage nicht ganz ungeformt, und verleugneten ihren Urſprung nicht.

Je nachdem man nun dem urſprünglichen Koſtum der Erfindung des Spiels, und dem Prototyp mehr oder weniger getreu verblieb, je nachdem näherte man ſich dem anfänglichen Zweck der Erfindung oder entfernte ſich von dieſer hiſtoriſchen Wahrheit. Und hiernach iſt die Richtigkeit der Darſtellung in Abſicht der bildlichen Geſtalt der Schachfiguren im Allgemeinen und im Beſondern bei den ältern Völkern ſowol, als bei uns Neuern zu beurtheilen.

Da es verdrüſslich fallen würde in Rückſicht dieſer bildlichen Geſtalt der Schachfiguren älterer und neuerer Zeiten zu genau ins Kleine zu gehen, ſo begnüge ich mich, blos dasjenige beizubringen, deſſen ich um das Ziel einer männlichen Beſtrebung nach

Vollſtändigkeit zu erreichen, nicht überhoben ſeyn kann.

Wie die Schachfiguren ausſehen, und gemeiniglich gedrechſelt werden, mit welchen wir Europäer jetzt zu ſpielen pflegen, und die bei uns bereits ſeit geraumer Zeit ſo üblich ſind, daſs weiſs ein jeder, der dieſem Spiel. ergeben iſt, und kann auch der Anfänger ſich an jedem Orte bald davon unterrichten, ſo daſs es hierüber weder einer nähern Beſchreibung noch eines Kupfers bedarf. Je weiter wir aber in die Zeiten hinaufgehen, je mehr Verſchiedenheit treffen wir hierin an, bis wir ſie endlich in derjenigen Geſtalt erblicken, in welcher ſie die erſten Erfinder des Spiels gebrauchten.

Ich habe die vornehmſten bekannten Abänderungen der bildlichen Geſtalt dieſer Schachfiguren, im Allgemeinen ſowol, als im Beſondern auf der dieſem Werkchen beigefügten Kupfertafel dargeſtellt, unter den Nummern *c* bis *s*.

Die Nummer *c* zeigt die Geſtalt der Figuren des einfachen Schachſpiels wie ſelbige bei den Engländern üblich waren, zur Zeit des William Caxton von Weſtmünſter, der ſolche in ſeinem gegen das Jahr 1480 ausgeſtellten Buche über dieſes Spiel in Holzſchnitt dargeſtellet hat. Jedoch hat derſelbe Verfaſſer hernach auch dieſe Figuren in ihrer ſprechenden

Geſtalt abbilden laſſen, — einen König, eine Königin, einen Richter, einen geharniſchten Ritter, einen ungewafneten Reuter, und einen Bauer — woraus man alſo ſiehet, daſs damals bei ſeiner Nation, ſo wie jederzeit bei den verſchiednen Völkern, die Schachfiguren bald mehr oder weniger gebildet und mehr oder weniger bedeutend und anſchaulich gebraucht wurden. Die auf dem Kupfer dargeſtellten ſind die ungebildetern. Auch der Schwabe Weickmann hat uns eine ähnliche doppelte Art die Schachfiguren zu bilden, aufbehalten. Merkwürdig in dieſer Art iſt auch der Apparat von Schachfiguren, welcher als Reliquie aus der Verlaſſenſchaft Kaiſer Karl des Groſsen in dem Schatze von St. Denys bei Paris aufbewahret wurde, nun aber ſeinen andern Verwahrungsort gefunden haben wird, wo er nicht etwa bei den letztern Unruhen ganz verlohren gegangen iſt. Sie waren der Beſchreibung zu folge vollkommen bildliche Figuren, ein König, eine Königin, zwei Schützen etc. Der Verfertiger hatte ſeinen Namen Joſef Nikolai arabiſch unter die Figuren gezeichnet damit man glauben möchte, dieſes Spiel ſei im Orient ſelbſt verfertiget worden, hatte aber nicht bedacht, daſs mit dieſer Täuſchung auch zugleich das orientaliſche Koſtum in Hinſicht der Geſtalt und Bedeutung ſolcher Figuren übereinkommen müſſe. —

Digitized by Google

Die Orientaler ſelbſt bedienen ſich der ſchlichten Schachformen, ſtatt der urſprünglich bei ihnen gewöhnlichen vollkommen bildlichen, wie ſolche von den erſten Erfindern aufgeſtellet worden ſind, oder überhaupt bloſser Steine oder roher Stücke, nur entweder im Fall der Noth oder der Bequemlichkeit, oder aber aus Religionsvorurtheil. Der leztere Fall findet bei den Türken und 'Arabern ſtatt, bei welchen in der Regel die vollkommen bildlichen, anſchaulich bedeutenden oder ſprechenden Schachfiguren nicht geduldet ſind. Die Perſer dagegen haben gewöhnlich die urſprünglichen vollkommen bildlichen, weil ſie als Anhänger der Sekte Schî'a keinen Anſtoſs daran nehmen *m*). Auf der

---

m) S. oben p. 20. die Anmerkung. Man weiſs, daſs *Muhhammed* alles aufgeboten hat, um jede Art von Abgötterei unter ſeinem Volke zu ſteuern. Eben das war der Punkt, weswegen er mit dem Stamm der Koreiſchiten und andern herumziehenden 'arabiſchen Stämmen in immerwährendem Streite lag. Er erlaubte ſeinen Anhängern dahero nicht einmal thieriſche Geſtalten zu mahlen, oder ſonſt einige Bilder, auch nur zur Zierde anzuwenden oder zum Vergnügen zu haben. Alles dies damit ſolches nicht irgend einen Anlaſs zur Idololatrie geben möchte. Nun war *Muhhammed* geboren im 40 oder 42ſten Jahre des perſiſchen Kaiſers *Nuſchirwân* zu deſſen Zeiten das Schach-Spiel aus Indien nach Perſien übergepflanzt ward,

Digitized by Google

Tafel no. *d* ſiehet der Leſer dergleichen Schachſteine, wie ſie bei Türken und ʻArabern und auch bei denen unter den erſtern lebenden Griechen üblich ſind, abgebildet.

Da ferner auch die Indier, nicht zwar aus Religionsprincip ſondern aus Bequemlichkeit und Erſparniſs der Kunſt, neben den uralten vollkommen bildlichen Figuren ihre ungeformten oder vielmehr willkührlich geform-

---

von Perſien aus aber um eben dieſe Zeit nach ʻArabien übergieng. Dieſes Spiel muſste alſo in ʻArabien ſchon bekannt ſeyn, da *Muhhammed* mit ſeiner Geſezgebung auftrat. Er wird demnach allerdings bei ſeinem Verbote aller Bilder und bildlichen Figuren auch die *bildlichen* Figuren des Schachſpiels mit eingeſchloſſen haben. Dieſem Schluſs zu folge erlauben ſich bis auf den heutigen Tag die Türken und alle Rechtglaubige von der ſtrengen Parthei das Spiel nur mit kleinen Blöcken oder ungeformten Stücken, nicht leicht aber mit vollkommen gebildeten Schachfiguren zu üben, und ſie beobachten dieſes mit groſsem Eifer. Die *Muhhammedaner* der nicht ſo ſtrengen Parthei dagegen, als nämlich die Indiſchen oder Mogoliſchen, und die perſer, ob ſie gleich im Allgemeinen das Verbot der Bilder zum abgöttiſchen Gebrauche als heilig anerkennen, unterſcheiden den blos unſchuldigen Gebrauch derſelben und ſpielen nicht nur das Schachſpiel mit Bildern, ſondern tragen auch kein Bedenken Bilder auf Münzen und in Büchern und überhaupt zum Schmucke zu haben.

Digitized by Google

ten und unbedeutſamen Steine haben, ſo habe ich auch dieſe Art unter no. *e. f. g.* gegeben *n*). Sie ſind nach ältern Originalen kopirt. No *e* erhielt Thom Hyde durch ſeinen Ereund *Fraunce* (Seelſorger die der engliſchen Handlungskompanie in Bombay) und es waren dieſelben aus dem Holze Miſswâkh (von einem Baum aus deſſen korkartigen Fleiſch die dortigen Einwohner ein Zahnpulver zubereiten pflegen) geſchnitzet. Die folgenden No. *f* und *g* erhielt Hyde ebenfals unmittelbar aus Indien und zwar aus Sſurât von dem Esq. Don. Sheldon, einem Mittglied der engliſchen Handlungscompagnie. Beide waren ganz von Elfenbein, die erſten aus ganzen und veſten Stücken, die letztern aber inwendig hohl Jene waren bunt mit Gold geſprengt und lackirt, die eine Hälfte der Schachparthei roth, die andre grün. Dieſe dagegen waren blos lackirt ohne Gold, ebenfals aber die eine Hälfte oder Parthei roth, die andre grün. Inwendig waren ſie, wie eben geſagt iſt, hohl und mit kleinen metallnen Kügelchen in ihrer Höhlung, auch an den Seiten mit ziemlich kleinen

---

n) Ich habe dieſe Nummern *c* — *g* unverändert, und blos nach verjüngten Maasſtab, aus *Hyde* entlehnet, und erinnere dabei blos, daſs ich verſichern kann, daſs eben dieſe Geſtalten, *d* — *g* nämlich noch jetzt eben ſo bei den Türken, Arabern Indern geſehen werden.

Schalllöchern verſehen, damit ſie klapperten, wenn man ſie ſchüttelte, welches man bei dieſer Art Steine alsdann zu thun pflegt, indem man einen Stein der Gegenparthei gefangen nimmt.

Als ein Beiſpiel von den **bildlichen** oder nach vollkommen anſchaulichen und bedeutenden Geſtalten ausgearbeiteten Schachfiguren, dergleichen ähnliche wie mehr erinnert worden, diejenigen waren, welcher man ſich bediente, als man dieſes Spiel kaum erfunden hatte, ſiehet man auf der Tafel die No. *h* — *s*. Dieſe Schachfiguren erhielt **Hyde** von dem oben belobten **Don Sheldon**. Sie waren von Elfenbein ſehr ſauber und künſtlich gearbeitet, die eine Parthei des Spiels weiſs, die andre dunkelroth gebeitzt, beide zierlich vergoldet und lackirt. Dergleichen findet man nun noch izt beſonders bei den Perſern.

Laſſen ſie uns nun die ſämtlichen Figuren des gemeinen und älteſten Schachſpiels, deren auf jeder Seite 16 ſind, nach Name, Bedeutung und urſprünglicher d. i. bildlicher Geſtalt in der Reihe durchmuſtern. Die 16 der einen Parthei werden von den 16 der andren Parthei der Farbe nach unterſchieden, ſo daſs die einen weiſs, die andren roth, oder ſchwarz ſind, oder die einen grün, die andren roth u. ſ. w. nach willkührlicher Veränderung.

Digitized by Google

Von den 16 Schachperſonen ſtellen 8 die Anführer des Kriegs vor und heiſsen gemeiniglich Officiere, die 8 übrigen ſind gemeines Fuſsvolk und heiſsen gemeiniglich Bauern. Unter den 8 Officieren aber ſind blos die 2 Hauptperſonen, der König und die ſogenannte Königin einzeln, die übrigen beſtehen aus dreien welche doppelt vorhanden ſein müſſen. Alſo nun erſtlich von den 2 Hauptperſonen, und alsdann von den drei Officieren und zuletzt die Bauren.

I.

Die zwei Hauptperſonen.

1. Der König, als die Perſon um welcher Willen das Ganze in Bewegung geſetzt wird, und von deren Glück oder Unglück alles abhängt. Die Engländer nennen ihn King, die Franzoſen Roi, die Italiener Rè, die Spanier Rey, die Schweden Konung, im Lateiniſchen zu Kaiſer Karl des Groſsen Zeiten ebenfalls alſo, nämlich Rex, im Schwäbiſchen bei Weickmann Konig, auf ruſſiſch Korolle oder auch Zârie oder Tſchâr, polniſch Krôl, däniſch Konge. Im Morgenlande, bei Arabern, Perſern und Türken ſagt man Schâh, wovon der Name Schach bei uns abſtammet. Auch die Inder kennen dieſen

Namen aus dem Perſiſchen. Die Türken und Tatarn aber, wenn ſie die Schachfiguren in ihrer eignen Mundart benennen ſagen dafür Kân, welches in der alten tatariſchen Sprache eben ſo viel bedeutet als König, daher noch jetzt der zuſammengeſetzte Herrſchername Châkân ſehr gebräuchlich iſt; ſonſt ſagen ſie aber auch wol Krâl, ein Wort das ſie von den Pohlen entlehnt haben. Die Malaien behalten wie die Inder, wenn ſie in ihrer Sprache benennen, den Königs- oder Fürſtentitel Radſcha oder Raja bei. Die Juden pflegen ihn Melec zu nennen, und eben ſo zuweilen die 'Araber Malc.

Dieſer König oder Schâh wird nach ſeiner urſprünglichen Bedeutung vorgeſtellt als ein orientaliſcher König, insbeſondre aber als ein alter indiſcher oder perſiſcher Monarch. Sein Standort heiſst das Kaſtell oder die königliche Burg, das königliche Gezelt etc. In dem Spiel, deſſen Figuren auf der Kupfertafel unter no. *h* [illegible] *s* dargeſtellet worden, ſitzet er nach indiſcher Weiſe (S. no. *h*) auf einen Streitelefanten in ſeinem tragbaren Kaſtell (Kal'a auf 'arabiſch und im neuperſiſchen und indiſchen, woraus man in einigen lateiniſchen Urkunden der Mittelzeit Fala geſchaffen hat, weil der Buchſtab *K* bei den Mauritaniſchen 'Arabern die Geſtalt des *F* bei den übrigen 'Arabern hat). Die Perſer nennen ein ſolches

Kaſtell, welches in Indien auf den Elefanten geſetzt wird, Tacht Pîl d. i. den Elefanten-Thron. In der Schanſkritſprache Indiens dagegen heiſst es Sing-haſsan d. i. Pallaſt, Luſthaus, oder Gaiaſſan d. i. vom Elefant getragnes Haus. Sonſt aber heiſst es im indiſchen auch Mikdember und iſt eine Art eines viereckigten hölzernen Thurms, der innen und auſsen prächtig gemahlt und ausgeziert iſt. Oben iſt ein ſolcher Thurm ordentlich mit einem gemahlten Dach bedecket, daſs auf vier keinen Säulen oder Pfeilern ruhet, aber abgenommen wird, wenn es in den Krieg gehet. Mitten in einem ſolchen Elefantenhauſe iſt ein kreisförmiger Seſſel, daſs ſich mehrere Perſonen in die Runde darauf ſetzen können, und der deswegen gemeiniglich Hhausa (d. i. die Ciſterne) genannt wird. Hier ſitzet der König allein darin.

Er iſt auf indiſche Weiſe bekleidet und hat auch einen indiſchen Turban auf dem Haupte, welcher auf indiſch [illegible]ára, und im perſiſchen Schára genannt iſt. Vor dem König, auf dem Nacken des Elefanten ſitzet der Pilbân d. i. derjenige, der den Elefanten dirigirt. Ein ſolcher Mann, wird, wenn er in dieſer Charge dem König bedient iſt, aus einem edleren indiſchen Geſchlechte gewählet, ſo Nairo und Mahâbet heiſset. Er regiert die Ele-

Elefanten mit einer krummen eiſernen Ruthe, oder einem Stabe, der oben mit einem krummen Haken bewafnet iſt und Gketſchbâkh, perſiſch Gketſchèkh, Gkeshèkh, Gkeſhe, oder auch Angkès, oder Angkèſh heiſet, von den Stammwort gkeſh oder gketſch, welches krum, gebogen bedeutet. Die Perſer nenen das Inſtrument ſonſt auch Tſchengk d. i. den Haken, und wie es aus den Wörterbuche Ferhengk Ssururi zu erhellen ſcheinet auch wohl Cûb (d. i. den Stecher.)

Hinter den Könige ſizt einen ähnliche Perſon, welche zu dieſen Aufzuge gehöret. Sie iſt der Schirmträger. Denn wenn das Dach des Kaſtells abgenommen worden, läſſet ſich der König vor den Strahlen der Sonne durch einen Sonnenſchirm ſichern, Ein ſolcher Schirm, Paraſol heiſst bei den Perſern Ssâibân d. i. der Schattenmacher, auch Afitâbgkîr d. i. der die Strahlen der Sonne auffängt. Die neuere Mundart Iſpahans benennt ihn Fiſchùkh und die türkiſche Sprache Gkölgke gkidèn (Schattengeber.) In der gemeinen hindoſtaniſchen Sprache heiſst er Sserbâjan Malaiſch Pâjongh. Im Schanſkrit, der älteſten bekannten Mundart Indiens Atapawarana (der Beſchattende) oder auch mit den Beinamen Ataput-

tra d. i. für die Edlen und Vornehmen. In dem figurirten Schachſpiel aus den Zeiten Karl des Groſsen (S. oben 153.) iſt der König mit dem Scepter als auf ſeinem Throne vorgeſtellt.

2. Die Königin, die 2te Hauptperſon des Spiels iſt dieſer Benennung zu folge eine weibliche Perſon, und als eine ſolche iſt ſie durch Europa von allen Zeiten her in dieſem Spiel anerkannt. Sogar die europäiſchen Juden pflegen dieſe Perſon Malkha zu nennen. Auf engliſch Queen, franzöſiſch Reine, Vierge oder Dame, italieniſch Dama oder Regina, ſo auch zu Karl des Groſsen Zeit im lateiniſchen Regina, im ſpaniſchen Dama, im ſchwediſchen Drottning, däniſch Dronninge, ruſſiſch Korolewna oder Krala polniſch Krôlwa (bei beiden letztern auch oft Lâba d. i. die Alte).

Die Europäer haben dieſe Figur fälſchlich zur Dame oder Königin gemacht, welches dem Geiſt der Sitten des Orients, dem Koſtum von ganz Aſien gerade zu entgegen iſt. Es wäre daher zu wünſchen, daſs wir anfiengen dieſe weibliche Perſon aus unſerm Spiele gänzlich zu verbannen, weil ſie auf keine Weiſe hineingehöret, und daſs wir dieſer Figur diejenige Würde wieder gäben, welche ſie von Alters her in den Ländern ſeiner Erfindung behauptet, wovon ſogleich mehreres geſagt werden ſoll.

Im ganzen Orient iſt dieſe zweite Hauptperſon des Schachſpiels männlichen Geſchlechts. Wie iſt man alſo wol in Europa auf das Gegentheil verfallen und wie hat dieſes hier ſo allgemeinen Beifall erhalten können? Ohnezweifel wollte man in Europa, als das Schachſpiel dahin übergepflanzt war, daſſelbe dadurch galanter machen, daſs man den Staatsminiſter des orientaliſchen Spiels in eine Dame oder Königin verwandelte. Und da dieſes den Sitten der europäiſchen Regierungsverfaſſung nicht entgegen war, ſo fand es nach und nach allgemeinen Beifall. Gemeiniglich ſetzt man die Veranlaſſung zu dieſer unſchicklichen Reform nach den Zeiten der Kreuzzüge, und ſchreibt die Schmeichelei den franzöſiſchen Rittern zu. Allein ſchon das figurirte Schachſpiel von Kaiſer Karl des Groſsen Zeiten (S. oben 153.) hat eine Königin, die mit einer Krone geſchmückt auf einem etwas niederern Throne ſitzet als der König.

Ich habe geſagt, daſs im ganzen Orient, ſeit der erſten Erfindung des Spiels dieſe zweite Hauptperſon darinne als männlichen Geſchlechts betrachtet wird. Wir werden ſie alſo in der Folge ebenfalls von dieſem einzig richtigen Geſchichtspunkt aus betrachten und die Königin ihrer bisherigen ungerechten ange-

Digitized by Google

maſsten Regierung willen aus Vollmacht der Nation der Guillotine übergeben.

Ihr orientaliſcher Name iſt Fers und Ferſân (auch Ferſîn, Ferſâna) oder Veſîr. Die Türken heiſsen ſie Begklerbegk, die Malaien Panghlîma, welches beides einen Statthalter, Heerführer, oberſten Feldherrn bedeutet. Daſs ſie das im Spiel ſelbſt wirklich vorſtellen ſoll, ergiebt ſich nicht nur aus dem Zweck der Erfindung deſſelben und aus dem ganzen Geiſt des Verfahrens der Spielenden, ſondern auch aus den älteſten Benennungen dieſer Figur, denn der 'arabiſche Name Weſîr bezeichnet den nächſten Befehlshaber nach dem König, einen erſten Staatsminiſter und Feldherrn, und der weit ältere und urſprünglich perſiſche Fers, Ferſân etc. will daſſelbe beſagen.

Fers iſt nicht blos bei den Perſern gebräuchlich geweſen und noch gebräuchlich zu ſagen, ſondern auch frühzeitig finden wir Spuren von dieſer urſprünglichen Benennung im Abendlande wo dieſelbe doch ſchon längſt ganz verdrungen iſt. Aben 'Eſra hat es, der Engländer Lygdat kennt es, und die engliſch lateiniſchen Skribenten der ältern Zeiten pflegten Ferzia oder Ferçia, ein neues Wort daraus zu machen, womit man einen Bauer des Spiels meinte, welchen man bis in die Stelle der ſogenannten Königin hinaufgefördert hatte, da

er denn nach den Regeln des Spiels zum Fers (zur ſogenannten Königin) erhoben werden muſste. Pedro de Alcala ſpricht es Firiç oder Furçîn aus, und überſetzt es in ſeine Sprache Cavallero noble.

Man hat über dieſe älteſte Benennung Fers, Fersâna, Fersân oder Fersîn mehrere Vermuthungen ans Licht gebracht. Im innern Aethiopien um die Gegenden des ſogenannten Mondgebirges findet ſich den Nachrichten der 'Araber zu folge ein wildes Thier, das dort Fers genannt wird. Der nubiſche Geograf beſchreibt daſſe be in der Stelle, wo er von den Quellen des Nils handelt. Er ſagt, die Beſtie heiſe auch Elsumúrruds, ſey ſehr giftig, ſo daſs in der ganzen Welt kein ſtärkeres, hitzigeres uud penetranteres Gift gefunden werden könne, und der Geſtalt nach gleiche das Thier einem Affen. Er erzählt hierauf weiter, wie die Einwohner dem Gifte des Thieres nachtrachten und durch welche Kunſtgriffe ſie daſſelbe fangen und es hernach dem Könige von Sindſch und andern benachbar-Reichen verkaufen. Von dieſem Thiere haben einige gemeint, wäre der Fers in Schachſpiel benannt worden. Allein dieſe Vermuthung hat ganz und gar nichts für ſich und wiederlegt ſich ſo zu ſagen von ſich ſelbſt.

Fers iſt wie bereits angedeutet worden, die abgekürzte Form von Fersîn oder Fersân

Digitized by Google

(auch Fersâna), welche vollſtändige und urſprüngliche Form ſich in des Ferduſsi Schâh nâmè vorfindet. Die perſiſch arabiſchen oder perſiſch türkiſchen Wörterbücher erklären es durch a) homo ſapiens, ſciens, doctus, eruditus ſ. ſcientiis imbutus intelligens, gnarus. b) Durch incomparabilis, cui nullus eſt ſimilis. c) Durch Magnas, aliquis ex magnatibus, Dominus ſapientiae, fortunatus, aeſtumabilis. In einem engliſch - perſiſchen Wörterbuche, was in Indien geſchrieben war und Thom Hyde beſaſs, iſt es durch das perſiſche Wort Huſchmend d. i. prudens, circumſpectus erklärt. Alle dieſe Bedeutungen ſtimmen mit den Praedikaten überein, deren im Orient der höchſte Rathgeber, erſte Miniſter oder oberſte Feldherr des Königs würdig befunden werden muſs. Dahero kömmt es, daſs auch im Schâh nâmè die Magnates Regni gemeinhin Fersânegkân (Pluralform von Fersân oder Fersâne) genannt ſind z. B. Fersânegkân Tûrân die Magnates regionis Turân.

Ganz wohl getroffen alſo überſetzte ein griechiſcher Prieſter, den Hyde frug, das Fers durch Επιτροπος του Βασιλεως d. i. Commiſſionarius Regis, Procurator Regis, Curator negotiorum Regiorum. Einen ſolchen klugen nnd weiſen Mann, der

das Ruder des Ganzen mit führen helfen muſste und dem die wichtigſten Geſchäfte in Kriegs- und Friedenszeiten aufgelegt waren, hatten die perſiſchen und indiſchen Monarchen zu allen Zeiten um ſich. So ein Mann war z. B. Artabazus, deſſen Curtius Rufus im dritten Buche ſeiner Geſchichte Alexanders gedenket. Fidum conſiliarium nennt er ihn, qui omnibus imperatoriis fungebatur officiis; hortari, monere ut imperata faciant, Milites. Dieſer Mann war zugleich der Generaliſſimus der Armee, der im Orient heutzutage Mîr dſchumla d. i. πανδεσποτος, ſsipehsſâlâr d. i. Αρχιστρατηγος, Ssipehbud oder Sserdâr (vollſtändiger Sserdâri leſchkher) d. i. Praefectus exercitûs, auch Sseri leſchkher oder Sser'asſkher d. i. Caput exercitûs (zuweilen Sser'asſkher bâſchâ d. i. Primus exercitûs Dux) geheiſsen wird.

Der Fers im Schachſpiel iſt alſo nichts anders als der erſte Staatsminiſter und höchſte Rathgeber des Königs, Regis prudentiſſimus Conſiliarius und zwar weil hier Krieg geführt wird, der General en chef, oberſte Feldherr der Armee, Summus Dux oder Archiſtrategus — der andere der Würde nach nach dem Könige ſelbſt. Die Spanier ſagen in ihrer Sprache, die viel 'arabiſche und perſiſcharabiſche Wörter aufge-

Digitized by Google

nommen hat, Alférez oder Alfereç (nach andrer Schreibart auch Alféres oder Alfiéres) auch die Italiener haben daher ihr Alféro oder Alfiéro. Beide deuten dadurch noch jetzt einen Kriegsbeamten an, aber nicht mehr in der urſprüngiich orientaliſchen Bedeudung, ſondern den welchen wir den Fahnenträger Vexilliferum ſ. Militiae pedeſtris Signiferum nennen, die Perſer aber 'Alamdâr d. i. der die Fahne oder Standarte hält, oder Emîr 'alam d. i. Vexilli magiſtrum, die Türken Bairakdâr oder Ssandſchakdâr —

Llamamos ſagt Covarruvias ein ſpaniſcher Schriftſteller in ſeinem Wörterbuche Alférez communmente al que encomienda el Capitan la Vandera, la qual inſtituyeron de muchos ſiglos atras los hombres, para que las Companias ſe adunaſſen, y acudieſſen todos los de ella a un lugar; competia el Capitan traer la Vandera, mas por que ha de acudir a diverſos miniſterios ſuſtituye al que llamamos Alférez, el qual ha de eſtar ſubordinado a el, y no moverſe ſin orden y mandato ſuyo, y los demas que militan debaxo de aquella Inſignia la han de ſeguir, y aſsi les davan todos eſtos nombres *Signiferos*, *Vexilliferos*, *Primipilarios*, *Du-*

ces. Tuvieron los Romanos difirentes inſignias, a las quales reſponden nueſtras Vanderas: y la principal era la del Aguila, como ſi dixeſſemos agora, el Guion o Eſtandarte Real: y los que llevan eſta Inſignia, ſe llamaron *Aquiliferos.* Podria tener alguna ſimilitud con el que la Ley de la partida 16. lit. 9. part. 2, llama Alférez mayor, de quien dize. E' el miſmo deve tener la Sêna, cada que el Rey huviere Batalla campal. Allein neuerer Zeiten iſt beim ſpaniſchen Militär Alférez ſowol der Fahnenträger als der Lieutenant. Und ſo wie bei den Spaniern und Italienern, wie man aus dem Angeführten erſiehet, Alférez oder Alfiéro im Kriegsſtande nicht mehr diejenige Würde bezeichnet, die bei den Orientalern darunter verſtanden ward, ſo haben ſie auch hierinnen im Schachſpiel eine Abänderung getroffen und verſtehen darunter den zweiten Officier nach dem König. S. w. u.

Von dem Namen der 2ten Hauptperſon des Schachſpiels Fers, Fersîn, Fersân oder Fersâna leitet die arabiſche Mundart ein Zeitwort Farsan welches einen zur höchſten Würde oder überhaupt zu Anſehn befördern bedeutet, und in der fünften Konjugation tafarſan paſſivè: zu höchſter

Würde oder zu Anſehn befördert werden, in die Höhe kommen, zu Anſehn gelangen.

In dem indiſchen figurirten Schachſpiel des Thom. Hyde (S. oben 157.) ſitzet der Fers auf einem gepanzerten Pferde und unterſcheidet ſich von den übrigen durch die Rîſcha oder Feder auf dem Turban. In der Hand hält er einen entblöſsten Säbel, von der Art wie ihn die Inder und Perſer unter dem Namen Curda oder Mahland zu führen pflegen — auf der rechten Seite hat er einen Caman oder Bogen, auf der linken den Terkhèſch oder Köcher mit Pfeilen. (S. die Tafel no. *i.*)

II.

Die drei Officiere,

welche in jeder Reihe gedoppelt vorhanden ſein müſſen.

1. Der Läufer. Unter dieſen Namen iſt er bei uns Europäern, vornämlich uns Deutſchen allgemein bekannt. Sonſt nannte man ihn auch wol den Hund, welches die unſchicklichſte Benennung von der Welt war, und daher auch billig ganz auſser Gebrauch gekommen iſt. Bei den Engländern wird er der Biſchoff genannt, bei den ältern Franzoſen hieſs er der Priſter oder auch der Narr

(Fol), im Lateiniſchen zu Kaiſer Karl des Groſsen Zeit Sagittifer, im ſchwediſchen der Elefant, eben ſo im ruſſiſchen Slônie, welches einen Elefanten bedeutet, die Pohlen ſagen Pŏp (der Pope, Prieſter) die Dänen Biſcop oder Biſp (der Biſchoff). Der Biſchoff iſt ohne Zweifel in das Europäiſche Schachſpiel mit eben dem Rechte und unter ähnlicher Veranlaſſung eingeführt worden als die Königin. Das war bei der Macht und dem Einfluſs der Hierarchie in den Abendländern beinahe auch nicht anders zu erwarten. Unſchicklich und lächerlich muſs uns nun freilich dieſe Sache vorkommen, weil wir nicht einſehen können, was ein Biſchoff oder Prieſter in der Armee machen ſoll. Allein vor Zeiten, beſonders in den Zeiten der Kreuzzüge (denn älter ſcheint die Stelle des Biſchoffs oder Prieſters im Schachſpiel nicht zu ſeyn, da dieſelbe zu Kaiſer Karls des Groſsen Zeiten noch nicht vorkömmt) war das Verhältniſs anders, wie ein jeder aus der Geſchichte weiſs.

Daſs die Franzoſen den Narren eingeführt haben, iſt aus einem bloſsen Miſsverſtändniſs hergekommen, weil ſie die orientaliſche Benennung Fil nicht verſtanden, und ſie mit Fol verwechſelten. Doch könnte es auch gar wol ſein, daſs aus Veranlaſſung der Aehnlichkeit beider Töne Fil und Fol, einer einmal

Digitized by Google

den Einfall gehabt hätte, den Hofnarren des Königs auch in dieſem Spiele wichtig zu machen.

Der Sagittifer im Spiele Kaiſer Karl des Groſsen, der ſich mit geſpannten Bogen ſchuſsfertig bezeiget, der ſchwediſche, ruſſiſche Elefant, und der ſpaniſche und italieniſche Alférez, Alfiéres, Alfiére, Alfiéro oder Alfino, im engliſchen des Caxton ebenfals, ſchon Alphyn ſo wie bei *Lygdat* Awfyn oder Alfyn genannt, ſtimmen mit der orientaliſch urſprünglichen Idee in Betreff dieſes Officiers beſſer überein.

Die Orientaler nämlich, Inder, Perſer, ʻAraber, Türken, Malaien etc. haben an der Stelle des Officiers, von dem wir handeln den Elefanten. Er heiſst Perſiſch und ʻarabiſch Pîl oder Fîl, (und ſo kömmt der Name dieſer Figur ſchon im Schâhnâmè des Firduſsi vor) türkiſch und tatariſch Jeghân, indiſch Hâtehî, malaiſch Gkâdſcha.

Fil oder Pil d. i. der Elefant, ſyriſch Filo, äthiopiſch Nage und indiſch auch Nag (d. i. Berg, wegen der Gröſse eines ſolchen Thieres *o*)) hat bei den mancherlei orientaliſchen Völkern eine Menge Namen, welche

---

o)) Dahero pflegen auch die Syrer den Elefanten einen *Fleiſchberg*, die ʻAraber das *Fleiſchheiſt* oder die *Fleiſchmaſſe* zu nennen.

hier zu ſammlen überflüſſig ſein würden. Doch wollen wir bemerken, daſs die Anzahl der Namen dieſes Thieres beſonders in den indiſchen Sprachen ſehr ausgebreitet iſt. Hatehi und Nag ſind eben angeführt. Der gewöhnlichſte Name eines Elefanten im indiſchen aber iſt ſonſt Barî oder Brî. Die vornehmſte, die in Schanſskrit üblich ſind, ſind folgende.

Húſty d. i. Celeriter currens, der Läufer *p*)
Matàng d. i. Fortis, der Starke, der Stärkſte der Thiere
Curry d. i. Fac totum. Der alles vermögende
Cudſche d. i. Tonitru, der Donnernde wenn er brüllt.
Warran d. i. In aqua generans, der ſeine Brut im Waſſer erzeugt. *q*)
Kunger d. i. Belluarum maxima
Nâg d. i. Mons (S. weiter oben)
Dunty d. i. Longis dentibus praeditus

---

p) Gerade ſo, wie wir den Offizier des Schachſpiels, welcher als *Elefant* vorgeſtellt war, noch izt benennen. —

q) „*Der Elefant*, ſagt der arabiſche Schriftſteller Calcaſchendi, iſt ein *waſſerliebendes Thier, das auch im Waſſer ſich fortpflanzet, aber im flieſsenden und nicht ſtehenden Waſſer.*„

Davîpa d. i. Ferox,
Wîrada d. i. Craſſis membris praeditus.

Die Spanier, welche vieles aus den Schatze der arabiſchen Sprache entlehnt haben, ſchreiben den Namen des Elefanten zuweilen Arfel oder Arfil, wie Pedro de Alcala anmerket richtiger nach der caſtallaniſchen Mundart Alfil und arabiſch Fil. Der ſchon oben angeführte Covarruvias in ſeinem ſpaniſchen Wörterbuche verwechſelt unter andern dieſen Namen mit Firiz, Firz oder Alfirz welches er aus dem Pader Guadix anführt, und der Name der zweiten Hauptperſon dieſes Spiels iſt (S. oben). Aber es iſt dieſe Verwechſelung des Namens der zweiten Hauptperſon des Spiels mit dem Namen des erſten der drei Officiere nach den 2 Hauptperſonen, tiefer gewurzelt. Denn der Spanier und Italiener ihr Alférez, Alféreç, Alféres, Alfiéres, Alféro, Alfiére, Alfiéro (S. oben) welches unſern Läufer oder den Elefanten bezeichnet, iſt ſichtbar aus Fers entſtanden.

Von dem Worte Pîl, Fîl oder mit dem Artikel der Araber Alfîl nannte Jacob de Ceſſolis dieſe Schachfigur die beiden Alphilos. Hernach haben die Italiener aus Alfil ihr Alfine und die Engländer Alfyn, Alphyn, oder gar Awfyn gemacht. S. oben.

Kircher im Lexico Copt - Arabico ſetzet dem arabiſchen Worte Fil in der Bedeutung eines Elefanten das coptiſche Wort Delfinos bei, welches aber nach Hyde's Bemerkung Elfinos heiſsen ſollte. Wahrſcheinlich iſt auch das griechiſche Wort Ελεφας von dem perſiſch - arabiſchen Pîl oder Fîl abzuleiten. Eben ſo das Schendefîn der Juden der Mittelzeit, welches einen Elefantenzahn bezeichnet, und eigentlich Schen de Fîl heiſsen ſollte. Denn Schen bedeutet Zahn und D iſt die Nota Genitivi im aramäiſchen. Man muſs dieſes nicht mit dem perſiſchen Sendefîl d. i. groſser ungeheurer Elefant verwechſeln. Dieſes Wort iſt gemein perſiſch und aus Sende und Fil zuſammen geſetzt. Aber das alte Sandapila kömmt mit jenem überein. So benannten die Alten anfangs eine Art Betten, Sofas, Sänften oder Bahren von Elfenbein, die lectos eburatos, oder auch Vehicula eburata und Feretra eburata. — Hernach alle und jede ähnliche Betten, Sofas, Sänften oder Bahren der Vornehmern, wenn ſie auch nicht von Elfenbein gemacht waren. Auf einer ſolchen Sandapila die nur ſchlecht war, wie ſie dem gemeinen Mann gegeben wurde, wenn ſein Körper zu Grabe getragen ward, wurde nach Suetonius, der Kaiſer Domitian, den die Verſchwornen ermordet hatten, dahin

Digitized by Google

getragen. Aus welcher Stelle man erſiehet, daſs die Alten ſolche Sandapilas von verſchiednem Werthe in Gebrauch hatten. Uebrigens findet man von den Lectis eburatis bei den Ebräern im Targum von Jeruſalem und des Jonathan Ben Uſiel bei der Stelle Genes 50. 1. wo Joſef ſeinen Vater auf einem ſolchen elfenbeinern Bette zu Grabe tragen läſſet, und Amos 6. v. 4. Palläſte von Elfenbein Pſalm 45. v. 9.

Einige haben den Namen Elefant nicht aus dem perſiſchen oder arabiſchen, ſondern vielmehr aus den ebräiſchen ableiten wollen, wo Elef einen Ochſen bedeutet. Sie haben ihre Etymologie mit dem neuern Sprachgebrauch der Italiener beſchönigen wollen, welche den Elefanten Bos Luca zu nennen pflegen. Allein dieſe ſonderbare Benennung hat ohne Zweifel einen ganz andern und zwar einen ziemlich ſpätern Urſprung. Leitete ſie ſich aus dem Ebräiſchen, ſo würde ſie im Orient ſelbſt, wo die Juden zu Hauſe ſind wieder zu treffen ſein, welches jedoch nicht iſt. Im ganzen Orient iſt vielmehr keine Spur anzutreffen, daſs man in den dortigen Sprachen und Mundarten den Elefanten einen Ochſen zu benennen oder unter das Ochſengeſchlecht zu rechnen pflege. Die Ebräer erhielten ihr Elfenbein von auswärts her, und da der Elefant bei

ih-

ihnen nicht einheimiſch war, ſo fehlet ihrer Sprache auch der Name für dieſes Thier. Nur zwei Länder nähren bekanntlich das Elefantengeſchlecht, Indien und Hhabeſſinien, wie Calcaſchendi ſagt; d. i. das ſüdliche Afrika und das mittlere Aſien.

Die Gewohnheit der Völker in dieſen Ländern, den Elefanten zum Streite zu benutzen, ihn im Kriege zu gebrauchen, iſt ſehr alt. Curtius beſchreibt dieſe Art Krieg zu führen ſchon umſtändlicher, ſo viel er darüber Nachricht geben konnte. Die Thiere werden zuvor zahm gemacht.

Von einem ſolchen Elefantenkriege hatten die ʻAraber vor Muhhammeds Zeit eine eigne Zeitrechnung oder Epoche wonach ſie ihre Jahre zählten. Die Epoche, welche die Zeitrechnung der Flucht zunächſt voraus ging hieſs die Epoche des ungerechten Kriegs (Elfidſchâr) nämlich zwiſchen den Koraiſchiten und Kaisſiten, zween ʻarabiſchen Stämmen, die Feindſeligkeiten gegen einander hatten. Muhhammed ſelbſt war in dieſe Streitigkeiten verwickelt. Dieſe Epoche erhielt den eben gedachten Namen deswegen, weil die Krieger während den heiligen Monathen der ʻAraber, wo eigentlich niemand Waffen führen durfte, gegen einander zu Felde zogen. Zwanzig Jahr vor dieſer Epoche des un-

gerechten Kriegs nun ging die obgedachte Elefantenepoche vorher, 'âm elfîl, das Elefanten Jahr. In dieſem Jahre, von welchem hernach gezählt ward, kamen nämlich nach der Erzählung der 'arabiſchen Schriftſteller die Elefantenvölker aus Afrika herüber nach 'Arabien Mecca zu erobern, da denn Gott Thaira abâbîl, d. i. groſse fliegende Heere gegen ſie geſandt habe. Dieſe wunderbaren Vögel, erzählt man, hätten die Feinde mit einem Platzregen von kleinen Steinen verfolgt und die 'Araber wären vermittelſt dieſer göttlichen Hülfe in Stand geſetzt worden, dieſelben zurückzutreiben, daſs ſie unverrichteter Sache ſich entfernen müſſen. Im ſyriſchen Kalender wird dieſer Einfall der Elefantenherrn ins Meckhiſche auf den 2ten des Monathes Tamûs d. i. Julii geſetzt.

Der perſiſche Geſchichtſchreiber Chondemîr erzählt, da wo er von dem 'arabiſchen Könige in Jemen (dem glückſeligen 'Arabien) aus dem Stamme der Hhamjaren handelt, daſs Abraha der dritte, mit dem Beinamen Elaſchram (Naſo- ſciſſus), weil er geſehen, daſs die Wallfarthen nach der heiligen Stadt Mecca ſo ſehr einträglich ſeien, unter dem Namen Kolaiſs einen andern prächtigen Tempel in ſeiner Reſidenzſtadt Zan'â habe erbauen laſſen. Die Meccaner hierüber ungehalten hätten in einer Nacht durch einen gewiſſen Menſchen

Namens Nofail die Mauern des neuerbauten Tempels überall mit Koth bewerfen laſſen. Als Abraha aber dahinter gekommen, habe er einen Geſandten an den hhabeſſiniſchen Kaiſer abgeſandt und ſich den weiſsen Elefanten Mahhmud erbeten. Der Kaiſer habe ihm dieſen auch überſendet und dazu noch eine Menge andrer Elefanten, vornehmlich aber ſtreitbarer Elefanten und alles was zu einem Elefantenkriege erforderlich war. Abraha habe die Gelegenheit ſogleich benutzt und ſei mit ſeinem Elefantenheere gegen Mecca zu Felde gezogen. Da habe ſich nun das oben erwähnte Wunder zugetragen, und die Elefantenarmee ſei glücklich zurückgeſchlagen worden.

Dieſe ganze Geſchichte wird ſonſt in andern Büchern der arabiſchen und perſiſchen Litteratur noch weit umſtändlicher erzählt. Es kommen aber in der Liſte der alten Könige von Jemen mehrere des Namens Abraha vor, nämlich der 17te in der Reihe, der Dul Menâr Abraha und der 40ſte welcher Abraha Sohn des Zabâhh mit dem Beinamen Scheibetelhhamd heiſst. Einer davon könnte derſelbe Abraha ſein, deſſen Hiob Ludolf (in ſeinem Werke über die Geſchichte Aethiopiens) gedenket, indem er uns belehrt, daſs ein Abraha und Atſbeha,

zween Brüder, lange vor dem Abraha elaſchram (S. oben) gelebet haben. Und in der That lange nach jenen beiden finden wir in der jemeniſchen Regententafel, erſt unter der Nummer 46 den Abraha, der wegen einer erhaltnen Geſichtsnarbe den Beinamen elaſchram erhielt und bei den arabiſchen Schriftſtellern aus Veranlaſſung oberzählter Geſchichte Zâhheb elfîl d. i. Herr der Elefanten genannt iſt. Er war unter der hhabeſsiniſchen Oberherrſchaft in Jemen Fürfürſt oder Vicekönig. Die Regententafel der jemeniſchen Könige, wie ſie uns Pococke in ſeinem Specimen Hiſt. Arab. liefert, ſcheinet nach Hyde's Angabe aus Verſehen der Abſchreiber fehlerhaft zu ſein, indem dieſer dritte Abraha von andern Schriftſtellern als dieſelbe Perſon mit dem dort angegebnen zweiten Abraha (Sohn des Zabâhh) vorgeſtellt wird, und an der Stelle des zweiten Abraha Sohn Hharis angegeben iſt. Nach Hyde's fernerer Bemerkung ſoll der dritte Abraha mit dem Beinamen Herr der Elefanten, der Abramus König der Homeriten ſein, deſſen *Procopius* B. I. cap. 20. gedenket. Denn eben dieſer befeindet von Aethiopien aus das Land Jemen mit Ueberfall und wird hin und wieder Abraha elhhamjari (der Hhamjare, Homerite) genannt, weil ihm die Beherrſchung der Hhamjaren in Jemen übertragen war.

Die Ankunft der Elefanten in Arabien bei der oberzählten Veranlaſſung geſchahe 17ten Monaths Muhharrem, und ihre Rückkehr 25ſten Monaths Scha'bân, im Jahr des perſiſchen Kaiſers Choſsru Anuſchirwân 42. gerade in demſelben Jahre da *Muhhammed* geboren ward. Ihr Anführer war Abraha Sohn Zabâhh, König oder Fürfürſt von Jemen aber ein Hhabeſſinier von Geburt, wie Beidayius und andre Commentatoren des Kur'an (über das Kapitel Alfîl ſattſam dargethan haben.

Doch damit wir endlich von dieſer langen Ausſchweifung zu unſerm Zweck zurückkommen, ſo wollen wir noch einiges von den Elefanten in Rückſicht ihres Gebrauchs im Kriege hinzufügen. Solche Elefanten werden von einem Menſchen regiert, der ihnen auf dem Nacken ſitzet. Das Werkzeug, womit er ſie treibt und leitet iſt des Tſchengk, eine Art krummer Haken S. oben S. 161. Von dem hölzernen Kaſtell, was auf ihrem Rücken aufgeſtellt wird, deſſen ebenfalls oben S. 159. f. bereits mit mehrern gedacht iſt, kann man des Barri Relation von Koſch in ſchina nachleſen, auch Fludd in den Recreationibus mathematicis Kap. 14. — 1 Maccab. VI. 37. wird erzählt, daſs ein ſolcher Elefantenthurm 32 Menſchen gefaſſet habe, ohne den Indier, welcher das Thier regierete. Eben daſelbſt wird

zugleich das Mittel angegeben, wodurch man ſolche Elefanten in Wuth zu bringen pflegte, daſs ſie auf die Feinde losgingen. Das beſtund darin, daſs man ſie mit dem Saft der Weintraube oder Maulbeeren beſprützete. Dergleichen Antipathien des Elefanten kommen nun bei den morgenländiſchen Schriftſtellern mehrere vor. Calcaſchendi Tom. II. p. 304. (wie Hyde citirt) hat folgendes.

„Man hält dafür, daſs der Elefant eine unüberwindliche Antipathie gegen die Katze habe, und durch ihren Anblick ſogleich in die ſchnelleſte Flucht geſetzt werde. Auch die Stimme des Schweins ſoll er verabſcheuen, und man ſoll dadurch ein ganzes Kriegsheer von Elefanten in die Flucht ſchlagen können. Eben ſo iſt ihm eine Art Wanzen feindlich, indem dieſe ihn in die Haut ſtechen und im Stande ſind ihn raſend zu machen. Man ſiehet ihn auch beſtändig die Ohren ſchütteln, um die Mücken abzutreiben. Er ſoll übrigens bei ſeinem Laufe alſo leiſe auftreten, daſs man ihn nicht leicht kommen höret etc.„

Mit ungemeiner Leichtigkeit ſchwimmet der Elefant ſelbſt durch die ſchnelleſten Ströme, wie dieſes ſchon Hannibals Elefanten in der Rhone bewieſen haben. Inzwiſchen hat ihn zum Gebrauche im Kriege, der bei den Alten ſo berühmt und furchtbar war, indem man dieſen Thieren wie bereits geſagt iſt, ganze Thürme

mit Mannſchaft auf den Rücken ſetzte, ſie mit Panzerdecken verſahe und ihre Seiten mit Senſen bewafnete, welche ganze Glieder der feindlichen Armee wegnahmen, die Erfindung des Schieſspulvers untauglicher gemacht, da dieſe Thiere beim Feuer und Dampf ſcheu werden, und gegen ihre eignen Heere wüten würden.

Auſser den eigentlichen Elefanten ſoll es nach der Beſchreibung und Abbildung im Buche Mu'dſchiſât noch ein andres ähnliches Thier in Indien geben, das die Perſer Ssunbâd nennen. Es hat dieſes Thier nach der Abbildung einen kürzern Rüſſel als der gewöhnliche Elefant, und die Hauer oder aus der untern Kinnlade herausragende Zähne ſtehen ganz gerade aufwärts als bei dem Eber. Die Erzählung von dieſem Thiere gehet, daſs das Junge was die Mutter im Leibe trägt ſobald es zu ſeiner gehörigen Reife gekommen den Kopf aus den Mutterleib herausziehe, um Nahrung zu nehmen, und zuletzt nach einigen Tagen, wenn es ſich ſtark genug fühlet ohne die Mutter zu beſtehen, mit einemmale und plötzlich aus dem Mutterleibe herausſchlüpfe und die Flucht nehme. Denn, ſagt man, ſo es die Mutter zu ſehen bekäme, würde dieſelbe es mit ihrer Zunge lecken wollen, und es, da die Zunge dieſer Thiere unſanft ſcharf und ſtachelicht iſt, beſchädigen oder töden. Ich kann

in neueren Nachrichten der Naturforſcher nichts von dieſem ſondorbaren dem Elefanten ähnlichen Thiere auffinden und doch ſcheint es, als ob die Nachricht und Abbildung davon wenigſtens nicht ganz ungegründet ſein könne. Doch dies alles im Vorbeigehen. Wir beſchäftigen uns ja jetzt nicht mit der Naturkunde des Elefanten, ſondern mit einer der Figuren unſers Schachſpiels, die, weil ſie von den Elefanten entlehnt war, die natürlichſte Veranlaſſung zu der bisherigen nach Hyde's Vorgang hierinnen begangnen Ausſchweifung geben muſste.

In dem mehr angeführten indiſchen Schachſpiel mit figurirten Steinen iſt der Läufer oder Elefant (S. Tafel no. *k*) als zum Streit gerüſtet dargeſtellt (Elephas cataphractus) und nach dem Ausdruck der Perſer 'Alamdâr i. e. Vexillifer, reutender Fahnen oder Inſignienträger. Auf ſeinem Nacken regiert ihn mit den krummen Hakenſtocke ſein Aufſitzer, hinter welchem der Rücken der Beſtie mit einer Decke und drauf mit einem erhabnen Altar, oder tiſchförmigen Tabulat beladen iſt. Vorwärts tagen an den Seiten des Tabulats zwei Spitzen oder Zinnen in Geſtalt einer länglichen Raute in die Höhe, welche wahrſcheinlich Lanzen vorſtellen ſollen, deren man ſich bedienet, um den Feinde zu begegnen, falls derſelbe Miene machen wollte, die Fahnen oder Inſignien zu erbeuten. Hinterwärts ſind die

Fahnen ſelbſt aufgerichtet. Das Tabulat oder Kaſtell der Fahnenträger pflegt alſo erhaben zu ſein, damit man überall ſehen möge. Die Fahnen im Kriege ſind gewöhnlich von Seide, dahingegen die Ehrenfahnen der Groſſen im Staate (ſo bei den Türken Tûgh heiſſen) aus einem am langen Stabe beveſtigten weiſsen oder gefärbten Roſs - oder Kuhſchweif, davon man beſonders lange Exemplare aus Tibet erhält, beſtehen.

2. Der Springer, Ritter oder Reuter. Bei den Engländern heiſst er Knight, franzöſiſch Chevalier oder Sauteur, italieniſch Cavallo, ſpaniſch Cavallero, ſchwediſch Lopare (Läufer, da ſie hingegen den vorigen, als den eigentlichen Läufer Elefant nennen) ruſſiſch Kônie (das Pferd, daſs Roſs) r) polniſch Rycerz (der Reuter) däniſch Ridder. In dem Schachſpiel Kaiſer Karl des Groſſen hieſs er auf lateiniſch Centaurus und war als ein Monſtrum halb Menſch und halb Pferd vorgeſtellt.

Nach dem arabiſchen heiſst er Faraſſ, perſiſch Aſsp und Ssuwâr oder Ssuwâra, indiſch Cahûra, malaiſch Cûda, türkiſch und tatariſch Ât oder Ûi auch Jûnd oder

r) *Kônie* bezeichnet ein tatariſches Pferd aus dem Nogair Lande, das edelſte Roſs, das man in Ruſsland kennet.

Camènd. Die Juden ſagen Süsſ (Pferd) oder Faràſch (Reuter).

Der Reuter ſitzt auf einem gepanzerten Pferde und ein ſolcher Panzer oder Roſsharniſch, wie er in den ritterlichen Zeiten gebräuchlich war, heiſst im perſiſchen Pergkeſtuwân. Abgebildet ſehen dieſes die Leſer auf der Tafel no. *l*, aus dem indiſchen figurirten Schachſpiel des Hyde. Der Ritter hat ein gezucktes Schwerdt in ſeiner Hand; zur rechten iſt er mit dem Bogen, zur linken mit den Köcher verſehen.

3. Der Thurm oder Roch. Engliſch Rooke, oder Roke, franzöſiſch Roc oder Tour, (auch Chateau, Schloſs, Kaſtell), italieniſch Rocco, Torre oder Kaſtello, ſpaniſch Roque, polniſch Roch (Rok ausgeſprochen) däniſch Rock oder Elefant.

Elefant wird dieſer Stein auch bei uns Deutſchen zuweilen, ingleichen im Lateiniſchen des Schachſpiels Kaiſer Karl des Groſsen genannt. Nach den ächt orientaliſchen Gebrauch aber iſt der Elefant der weiter oben angeführte ſogenannte Läufer. Die Ruſſen nennen ihn Lôdia oder Lôdya d. i. das Schiff. Von dieſer letztern Benennung werden wir im Abſchnitt vom zuſammengeſetzten Schachſpiel der Inder wieder hören.

Der älteſte Name Roch iſt aus den perſiſchen und indiſchen ſelbſt, wo dieſe Figur

Roch oder Ruch benannt ward. Perſer, Araber Türken und Tatarn, Inder uud Malaien etc. haben ſie bis auf den heutigen Tag bei behalten. Collektiviſch ſagen die Araber, weil die Figur wie ſich von ſelbſt verſteht doppelt iſt, Richâch d. i. die beiden Roch. Die Juden ſchreiben Rôk oder Rûk und ſo hart iſt das Wort auch meiſtentheils bei den Europäern geſchrieben und ausgeſprochen, wie wir bereits erſehen haben.

Ueber die eigentliche Bedeutung des Namens Roch oder Ruch hat man vielerlei Meinungen geäuſsert und ſelbſt die neuern orientaliſchen Schriftſteller nach Muhhammed haben hierüber ungegründete Muthmaſsungen und Annahmen beigebracht.

Sehr weit über die Scheibe triſt Saumaiſe, wenn er den Namen aus der Latinität der letzten Zeiten ableitet, da es von dem franzöſiſchen Roche d. i. Felſen abſtamme. Was ſoll ein unbeweglicher Felſen in einem Schlachtfeld, wo alles beweglich und alles Handlung iſt? Und wie ſollten die Inder und Perſer, welche dieſen Namen urſprünglich ſeit Erfindung des Spiels gebrauchten, denſelben von den Franzoſen entlehnt haben? — Doch wir werden uns bei einer ſolchen loſen Vermuthung, die jeder ſelbſt zu wiederlegen im Stande iſt nicht länger aufhalten.

Digitized by Google

Der Quelle näher ſind diejenigen getreten, welchen ein bekannter fabelhafter Vogel beigefallen iſt, der in der Nähe von Indien auf den Inſeln jenſeits Madagascar hauſen ſoll. Von dieſem Vogel ungeheurer Gröſse ſagt Firuſabâdi, daſs er den Rhinoceros packe und ihn als einen Raub mit in die Luft nehme. Ob ich gleich die Exiſtenz eines ſolchen ungeheuren Vogels nicht glaube, ſo habe ich doch die Scene, wie er das Naſshorn überfällt, aus einer alten Abbildung auf der Tafel no. 1 um der Curioſität willen wiederholet. Die Eier, die der Vogel leget ſollen der indiſch perſiſchen Fabel zu folge ſo groſs als ein Berg ſein Er ſoll die gröſsten Schiffe aus dem Meere holen etc.

Andre erklären das vermeintliche Thier des Namens Ruch für ein Thier aus dem Säugegeſchlecht, und berufen ſich dabei auf das Koſtum des Spiels, weil es einen Krieg darſtelle, wo man von Vögeln keinen Gebrauch machen könne.

Abu'lhhaſsen ein afrikaniſcher Araber beſchreibt in ſeiner Geografie das vierfüſsige Thier, das in den Gegenden um die Quellen des Nils gefunden werde und Ruch heiſse. „Dort jagt man, ſagt er, den *Ruch*, ein groſses wildes Thier, von der Höhe und Breite eines Ochſen. Es hat vier Füſse, wie Kameelsfüſse, zween Kö-

pfe von Wolfsgeſtalt. Rück- und vorwärts kann es gehen, drehen aber oder wenden kann es ſich nicht, weil es nur Einen Knochen hat, der ohne Gelenke iſt; es kann alſo auch den Kopf weder links noch rechts bewegen. Es friſst mit beiden Mäulern und leeret durch Eine Oeffnung aus, die ſich in der Mitte ſeines Bauches befindet. An den Seiten hat es wie Flügel, die es im Laufen in die Höhe richtet, ſtehend aber niederläſst. Die Einwohner der dortigen Gegenden, von Hhabeſſinien und Nubien, jagen es und eſſen es dann. Sie jagen es mit der Rohrflöte. Sie graben nämlich eine Grube, in welcher ſich einer mit der Rohrflöte verbirgt. Wenn nun der *Ruch* den Ton der Flöte höret, gehet er dieſem nach, und fällt darüber in die Grube, da ihn denn der Jäger abfänget.„ Eben dieſelbe Erzählung hat auch Ahhmed elmohhalli in ſeiner Erdbeſchreibung, und haben ſie andre mehr. Das dabei befindliche Gemählde hat ganz die Geſtalt eines Kameeles nur daſs der Höcker fehlet, hat an den Seiten gegen die Schulterblätter rothe Fittige, und das Thier hat die Farbe des Kameels. Die Köpfe ſind aber neben einander gezeichnet, da hingegen die Beſchreibung ſie

von einander abtrennt. Jeder ſiehet nun freilich daſs auch dieſes afrikaniſche Thier zur Fabel gehört, wenigſtens ſo wie es beſchrieben und abgebildet wird. Sollte auch wol ein ſo entferntes afrikaniſches Thier füglich als ein Gegenſtand des in Indien erfundnen Schachſpiels betrachtet werden können?

In dem perſiſchen Wörterbuche des Hâlimi wird der Ruch für den Rhinoceros (das Naſshorn) ſelbſt genommen, welches im perſiſchen ſonſt Kherkh oder Kherkhedân heiſst und vor das Einhorn der Alten gehalten wird. Dieſes Einhorn verfolge den Elefanten, welchen es mit ſeinem Horne anbohre, da denn aber das Fett des Elefanten durch den Kanal des Horns dem Thiere in die Augen dringe und ſolches blende. Aber auch dieſe Erklärung hat wenig Wahrſcheinlichkeit.

Andre Orientaler behaupten, daſs der Ruch des Schachſpiels auf jedem Fall ein Thier ſei, das Menſchen und Päckerei zu tragen im Stande ſei. Der Meinung iſt unter andern auch Ssokeiker von Damaſskus, einer Stelle zu Folge, die Hyde anführet. Der Ruch wird da als ein ſchnelles Thier betrachtet. So zählt es auch der Verfaſſer des perſiſchen Romans Juſſuf und Suleicha unter die flüchtigen Laſtthiere, darauf man auch reitet.

Dieſes Thier nun wird von dem Prieſter Dſchurdſchâni in den Buche Meſsalic Memâlic in einem eignen Abſchnitt oder Kapitel, was vom Ruch überſchrieben iſt, näher beſchrieben und charakteriſtirt. „Das Thier, heiſst es, ſoll wie ein Kameel geſtaltet ſein, aber zween Höcker oder Buckel haben. Es ſei überall giftig, ſodaſs auch kein andres Thier ſich in einen Kampf mit ihm wage oder ſich ihm zu nahen getraue. Alle vielmehr ſollen ſich vor ſeinen Klauen, ſeinem Speigel, und ſeinen Miſte hüten. Auch werde ihm jedes Thier, das es zu Geſicht bekomme ohnfehlbar zur Beute. In Abſicht ſeiner Schnelligkeit könne man es dem Winde vergleichen.„ Aber ſo befinden wir uns ſchon wieder im Gebiete der Fabel. Inzwiſchen erhellet aus der ganzen Erzählung doch ſoviel, daſs dieſes Thier kein andres ſein ſoll, als der Dromedar.

Es iſt aus Livius bekannt, daſs der Dromedar oder das Kameel mit zween Höckern von alten Zeiten her im Kriege gebraucht worden iſt, und auf dieſe Weiſe würde ſich dieſes Thier mit ſeinem Treiber allerdings für die Bühne des Schachſpiels ſchicken. Dabei hat ſich nun auch Hyde beruhiget.

Digitized by Google

Türkiſch heiſst der Dromedar, recht nach der obigen Beſchreibung, Jel deve ſi d. i. das Windkameel, perſiſch Schutur bâd pâi d. i. das Kameel mit windſchnellen Füſsen. Es iſt ein magres Thier aus dem Kameelgeſchlecht, ganz zur Schnelligkeit gebaut, kann wochenlang den Durſt ertragen, iſt unermüdet Tag und Nacht, und ruhet ſelten durch den Schlaf aus, nimmt mit weniger Koſt vorlieb, und kann von ſeinem Treiber mit wenigen Biſſen geſättiget werden, die er ihm aus einem Sacke darreichet; macht alle Tage wenigſtens 100 ʿarabiſche Meilen.

Die ʿAraber nennen die Dromedare Rawâhhil d. i. Reiſethiere. Eine Varietät davon, die in Perſien zu Hauſe iſt, heiſst perſiſch Bucht oder Bocht; collektiviſch ſagt man nach dem ʿarabiſchen Bochâti. Olearius hat noch die Benennung Bughur, welche aber vielleicht aus Bucht entſtanden. Sonſt haben die ʿAraber auch die Namen Dſchemâſs, Kirmil, und Hedſchîn.

Zuletzt erörtert nun Hyde noch die Ausſage des indiſchen Schriftſtellers Andſchu, des Verfaſſers des Ferhengk Dſchihangkiri. Dieſer leugnet die Exiſtenz des Ruch als Thiers überhaupt ganz weg. „Ruch ſagt er iſt ein bekanntes Thier das aber ſo wenig in der Natur vorhanden iſt, als der

der berichtigte Vogel Greif.„ — Dieſen Schriftſteller zu folge hätten die Inder alſo ein fabelhaftes Thier in ihr Spiel eingeführt.

Uebrigens iſt die Idee des Dromedars, die Hyde vertheidigt auch in dem indiſchen Schachſpiel befolgt, deſſen Figuren auf der Kupfertafel abgebildet ſind. S. no. *m*. Zu beiden Seiten hängen vor dem Treiber der es reitet, die Feldpauken, die der Aufſitzende mit den Knöppeln rühret. Die Orientaler pflegen ſich dieſer Feldmuſik in ihren Kriegen zu bedienen, auch in Friedenszeiten die Pauken gegen Abend in den Städten zu ſchlagen, zum Zeichen daſs die Thore zugemacht werden ſollen.

Das Schachſpiel aus den Zeiten Kaiſer Karl des Groſsen hat die Stelle der beiden Roch mit zween Elefanten, die Thürme auf den Rücken tragen, beſetzt. Von dieſen Zeiten her ſchreibt es ſich, daſs wir noch jetzt zuweilen die Thürme ſagen.

„Für das Wort *Roch*, ſagt Hr. Jones, würde man im Neuperſiſchen vergeblich eine Ableitung ſuchen. Denn in allen jenen Stellen der Dichter, eines Firduſsi und Dſchâmi, wo *Roch* einen Helden oder Fabelhaften Vogel bedeuten ſoll, bedeutet es wie ich glaube nichts anders als Wange oder Antliz.„ — Das klingt paradox, aber in mehrern Stellen iſt es wahr. So zum Beiſpiel

in der Stelle welche Hyde aus Dſchâmì (dem Verfaſſer des Romans Juſſuf und Zelîcha) anführet. Er überſetzt ſie wörtlich.

Milleni viri cupreſſorum, Picearum et Pinorum inſtar
Jasmineo vultu, Jasmineo odore, Jasmineo pectore
Procedebant: dixiſſes equidem hoc fuiſſe novum Ver
Ruchis deportatum e regione in regionem,

Es iſt die Beſchreibung einer egyptiſchen Proceſſion, und ſollte vielmehr alſo überſetzt ſein.

Als tauſend Jünglinge gleich Cypreſſen, Buxbäumen und Edeltannen
Gleich Jaſminen ſtrahlend, duftend, lieblich und köſtlich
Daher ſchritten: hätte man meynen mögen der junge Lenz
Wende von Ort zu Ort ſein holdes Angeſicht.

Dieſelbe Bedeutung ſchicket ſich auch für eine berühmte Stelle in Schâhnâmè des Dichters Firduſsi, wo ein alter Krieg zwiſchen den Iraniern und Turaniern (Perſern und Skythen) unter der Benennung des Gefechts der Duâsdeh Roch d. i. der zwölf Roch geſchildert wird. Der Held Ferîbors, Sohn des perſiſchen Monarchen Khei Khâuſs führte dieſen Krieg gegen Khelbâd den Sohn Wîſa an, und erlegte ſelbſt 12 Roch und ſogar den Anführer Khelbâd. Dagegen erlegte

der Turaniſche Held Gkurâſa den iraniſchen Helden Ssiâmekh. Dieſe Geſchichte fällt vor die Zeiten des Kyrus. Die 12 Roch können dabei ſchlechthin zwölf Angeſichter i. a. zwölf Perſonen bedeuten, indem die Einrichtung des Gefechtes ſo getroffen worden, daſs je ſechs und ſechs Mann gegen einander zu kämpfen hatten. D'Herbelot indeſſen erklärt die 12 Roch durch zwölf Helden, douze preux chevaliers — und Hyde durch zwölf Roch, den Roch als fabelhaftes Thier betrachtet.

Was unſer Spiel belangt, ſo ſcheint keine von allen bisherigen Bedeutungen recht auf den Roch darinne zu paſſen. Thurm? aber Thürme ſind unbeweglich und Elefanten damit belaſtet, wie es in Indien gebräuchlich, haben wir ſchon vorher. Elefant aus eben dem Grunde nicht. Ein Vogel kann im Kriege gar nichts ſchaffen, und von der Miſchung der Fabel mit der Wirklichkeit haben wir bei allen übrigen Figuren kein Beiſpiel. Bei dieſer würde es alſo zu ſingulär ſein. Das Dromedâr und der Held wären die einzigen Weſen, die hier ſtatt finden können, jenes hauptſächlich als Packthier, nur daſs es als waffenloſes Thier nicht wol die Stelle eines Hauptofficiers vertreten kann. Der Held wäre zu allgemein, da ja allen übrigen ſchon

dieſes Prädikat gebührt und jedes ſich doch charakteriſtiſch von den andern unterſcheiden ſoll.

Was ſoll daher Roch in unſerm Schachſpiele denn nun eigentlich nach dem Sinn ſeiner Erfinder bedeutet haben? Glücklicher Weiſe finden wir die Antwort in dem Sprachgebrauch der Inder ſelbſt. Da ſagt man nach dem Genius der Schanſkritſprache *Rat'h* oder in Bengkaliſcher Ausſprache *Rot'h* für Roch, und dieſes Rat'h oder Rot'h bedeutet den *Streitwagen.*

Alſo hätten wir nun auch die drei Officiere, welche in unſerm Spiele nach den 2 Hauptperſonen unterſchieden ſind, gemuſtert, und ſo die ſämtlich vornehmern Figuren welche, wenn wir ſie richtig nennen wollen, heiſsen müſſen: 1) der König oder Schâh, 2) der Miniſter, Statthalter, Feldherr oder General, 3) der Elefant oder Fahnenmeiſter 4) Der Springer, Ritter, Reuter, Rittmeiſter, oder vielmehr Anführer der Kavallerie. 5) Der Streitwagen.

Und nun

III.

Die acht Bauern oder Fuſsmänner, welche den acht vornehmern Figuren untergeordnet ſind.

Bauern heiſsen ſie ſeit alten Zeiten bei uns deutſchen Spielern, bei den Schweden (Bonder) und bei den Dänen (Bonde). Bei den übrigen Völkern aber ſind ſie ſchicklicher Fuſsmänner, Fuſsvolk genannt. So lateiniſch ſeit der Zeit Kaiſer Karl des Groſsen, nämlich Pedes, im italieniſchen Pedone, (auch Pedína oder Fante), franzöſiſch Pion oder Pieton, ſpaniſch Peôn, engliſch Pawn oder Paune, ruſſiſch Péſchkie, polniſch Pieſzck oder Tſchlôp, — im Perſiſchen unter eben dieſer Bedeutung Piâdeh, woraus die 'Araber Beidak gemacht haben. Die Türken, Malaien und Indier beſtimmen dieſen Fuſsmann näher. Die Türken ſagen Kûl d. i. Sklav, oder Tſchâgkèr auch Zaudâſch d. i. Fuſs-Soldat, Kriegsknecht. Die Inder ebenfalls Tſchâgkèr und die Malaien Orangh pràngh oder Orangh Bâprângh auch Pongáva d. i. Kriegsmann.

Das 'Arabiſche Beidak macht im Plural oder vielmehr in collektiviſcher Form Beiâdik. Die Juden begreifen dieſe Schachfiguren unter der Benennung Rôgel d. i. ebenfalls Fuſsmann, und im Plural Rágle. Die

neuen Orientaler aber pflegen noch zuweilen das Wort Schâthir zu gebrauchen, welches Läufer, Eilbote bedeutet, und in der That nicht wol ſchicklich iſt, um ſoweniger da der Bauer oder Fuſsmann im Schachſpiel nicht ſchnell ſondern langſam fortſchreitet.

In dem Schachſpiel Kaiſer Karl des Groſsen waren die Fuſsleute oder Pedites als Soldaten mit dem Schwerdt umgürtet und ein Gewehr *s*) auf der Schulter vorgeſtelt. In dem Schachſpiel des Hyde, das er aus Indien bekommen, ſ. die Tafel no. *n. o. p. q. r. s.*, hat jede Hauptperſon und jeder Officier, wie es nach der urſprünglichen Idee der Erfinder eigentlich ſein ſoll, ſeinen eignen Fuſsmann oder ſeine Mannſchaft, gleichſam ſeine Kompanie oder ſein Regiment.

1. Der Fuſsmann des Königs oder Schâh's. Er ſtellt die Leibgarde des Monarchen vor, iſt mit Bogen und Pfeilen gerüſtet und ſchuſsfertig. Sein Name iſt

---

s) Entweder dieſes ſtellte etwas anders vor oder wenn es ein *Feuerrohr* ſeyn ſollte, ſo wäre, wofern die ganze Reliquie nicht aus jüngern Zeiten iſt, der Gebrauch der Schieſsgewehre und des Pulvers ſchon damals von Indien und Sina aus, woſelbſt dieſes lange vor den Zeiten des *Baco* und *Schwarz* erfunden worden in Europa bekannt gewesen. Man könnte aber auch an ein *Werkzeug zum griechiſchen Feuer* denken.

daher im Perſiſchen Khemândâr d. i. der den Bogen trägt, der Schütze.

2. Der Fuſsmann des Feldherrn oder Fers. Er bezeichnet gleichſam das erſte der Regimenter, den Stab. Die Figur iſt ein Trompeter, welcher dem Feldherrn zu Gebote iſt, wenn er zum Anmarſch oder Rückzug blaſen laſſen will. Er heiſst der Bûkdâr d. i. der die Trompete führt, oder Nufîr ſen der die Trompete bläſst, der Trompeter.

3. 4. Die beiden Fuſsmänner der Fahnenmeiſter oder Elefanten. Sie halten eine Fahne oder auch eine Lanze, welche Berchâdſsh, Berdſcha oder Khetâra genennt wird.

5. 6. Die beiden Fuſsmänner der Reuterei ſind mit einem Schemſchîr oder kurzen Säbel und einem kleinen Handſchilde, Ssipèr bewaffnet.

7. 8. Die beiden Fuſsmänner der beiden Roch. Sie ſind als Tofengtſchi d. i. Musquetiers vorgeſtellt, Leute die ein Feuergewehr führen. Ein ſolches Feuergewehr heiſst im perſiſchen, 'arabiſchen und indiſchen Tofengk (ſyriſch Fengk) Bundûk oder Mochhala. Der erſte Gebrauch ſolcher Feuerröhre ſcheint über die Zeiten der Erfindung des Schieſspulvers, welche doch im Orient weit älter iſt

Digitized by Google

als bei uns, in die alten Zeiten der Bekanntſchaft mit dem ſogenannten griechiſchen Feuer hinauszugehen.

Endlich finden die Leſer unter der no. 5 auf der Tafel noch einen überzähligen Fuſsmann, gerüſtet mit einem Schilde und einer Art von Keule, der vielleicht das Muſter dieſer Figuren ſein ſoll wenn ſie alle achte ohne Unterſchied als uniform dargeſtellt werden ſollen.

Die Materie, aus welcher die ſämmtlichen Schachfiguren gebildet werden, iſt nach Willkühr und Gebrauch zu allen Zeiten verſchieden geweſen. Das ältеſte Material ſcheint Holz und Elfenbein zu ſein. Beides wenigſtens haben die Indier im Ueberfluſs und das erſte unter mannigfaltiger Abwechſelung der verſchiednen Arten. So iſt auch das Schachſpiel, deſſen im Schâhnâmè erwähnt wird, aus Ebenholz und Elfenbein. Die Isländer bedienen ſich ſtatt des Elfenbeins gemeiniglich der Zähne des Meerpferdes. Geringe Leute im Orient bedienen ſich auch des Bleies und Zinnes zum Material ihrer Schachſteine. Dagegen haben wir auch Beiſpiele, daſs ſehr koſtbare Materialien zu dieſem Behuf angewendet worden ſind. So gedenket z. B. der perſiſche Geſchichtſchreiber Medſchdi, daſs der Kaiſer Chosru Pervîs ſich eines Schachſpiels

bedienet habe, in welchem die eine Hälfte der Schachfiguren aus dem Edelſtein Hyacinth und die andere aus dem Smaragd geſchnitten geweſen. Und ein andrer Schriftſteller meldet uns, daſs ein jeder Stein dieſes Spiels bei 300 arabiſche Dukaten gekoſtet habe.

Du Fresne in ſeinem Gloſſario findet in den Akten der Benediktiner Schachſteine von Kryſtallen erwähnt — ferner ziehet er aus einem Arreſt des parieſer Parlaments von 1320 ein Schachſpiel an, deſſen eine Hälfte aus Steinen von Jaspis, die andre aus Steinen von Kryſtall beſtunden.

Das Schachſpiel Kaiſer Karl des Groſsen hatte elfenbeinerne Figuren.

Was nun ſchlieſslich das magiſche Spiel belangt, das man mittelſt der Figuren des Schachſpiels erſonnen hat, ſo gründet es ſich darauf, daſs es gerade ſo viel Steine oder Figuren ſind, daſs aus einer gewiſſen Lage derſelben ein gewiſſes beluſtigendes Loos entſpringet, was jedoch auch mit jeden andern den Schachſteinen ähnlichen Dingen von verſchiedner Farbe erreicht werden kann.

Elzafedi erzählet nämlich alſo. Ein Schiff mit Chriſten und Muhhammedanern beſetzt, war bei einem entſtandnen Seeſturme in Gefahr ſeiner Laſt wegen unter zu ſinken oder

zu ſcheitern. Das Schiffsvolk traf alſo die Uebereinkunft unter ſich, daſs man loſen wollte. Wen nun das Loos träfe, der müſſe ſich gefallen laſſen, zur Erleichterung des Schiffs ins Meer geworfen zu werden. Der Schiffspatron alſo, ein verſchlagner Gauner, ein Türke, ſchlug vor, es ſey billig daſs das ganze Volk vorher überzählet und in eine gute Ordnung geſtellet werde, worauf man denn jedesmal den 9ten Mann hinauswerfen wolle. Der Vorſchlag ward angenommen. Der Perſonen waren 30. Und ſo ereignete es ſich durch die liſtige Art des Türken, die Zählung anzuſtellen, daſs alle Chriſten die im Schiff waren, hinausgeworfen wurden und alle Muhhammedaner übrig blieben. Die Zählung nämlich ging alſo:

●○○●●○●●●○○●●○●○○○●○○●●●●●○○○○

Von den vier weiſsen anzufangen und ſo immer fortzuzählen, welches dem Gedächtniſs zu Hülſe zu kommen nach den Worten دهبا جا ابىجا ببا (DaHBADſchA ABaBDſchA BaBA praktìcirt wird, indem der Buchſtab D die erſten vier weiſen (Muhhammedaner) der Buchſtab H die folgenden fünf ſchwarzen (Chriſten) anzeiget u. ſ. w.

Es iſt übrigens dieſes ganze Kunſtſtück auch unter uns längſt bekannt, z. B. alſo, daſs man 30 Soldaten, welche deſertirt ſind, und von denen 15 geſtraft werden ſollen, ſo ſtelle

daſs man die 15 retten könne, denen man Gnade erweiſen möchte, indem man ſie in Einer Reihe fortzählet und allezeit den neunten verwirft.

Da ſtellt man denn die 30 nach der Ordnung der Vocalen des folgendes lateiniſchen Verſes und giebt auf die Ziffern wohl acht, die bei einer jeden der 14 Silben zu ſtehen kommen.

Populeam virgam Mater Regina tenebat
4 5 2 1 3 1 1 2 2 3 1 2 2 1

Man ſtellet zuerſt vier von denen hinter einander, die man retten will, ſo denn fünfe von denen, die man ſtrafen will, zwei von denen, die man retten will, u. ſ. f. Man muſs aber den Vers auswendig wiſſen, und auf die Vokale deſſelben acht haben, ſo daſs man bei *a* die Zahl 1, bei *e* die Zahl 2, bei *i* die Zahl 3, bei *o* die Zahl 4 und bei *u* die Zahl 5 aufſtellet.

Sechſter Abſchnitt.

Stellung und Anordnung der Figuren. Gang derſelben.

Von den vier und ſechzig Feldern auf dem Schachbrete, wovon zwei und dreiſsig weiſs und zwei und dreiſsig ſchwarz oder braun zu ſein pflegen, werden auf jeder Seite

ſechszehn Felder mit ſechszehn Figuren beſetzt, ſo daſs von den zweiund dreiſsig Figuren oder Steinen, die Hälfte auf jeder Seite zu ſtehen kömmt, folglich noch zwei und dreiſsig Felder frei bleiben, welche zum Kampfplaze beſtimmt ſind.

Die beiden kleinen Armeen nun gegen einander in Schlachtordnung zu ſtellen, ſetzet man die acht vornehmen Figuren auf die erſte Linie des Spielbretes, und zwar ſetzet ſolche jeder Spieler nach ſeiner Seite zu. Der eine Spieler mit den weiſsen Figuren nämlich ſetzet den König oder Schâh mitten in der Reihe auf die weiſse Feldung, gleich daneben den Feldherrn oder Fers (fälſchlich die Königin genannt) auf die ſchwarze Feldung, zu beiden Seiten ſodann die beiden Läufer oder Elefanten, darnach denen zur Seite auf beiden Enden die beiden Springer oder Reuter, dieſen beiden zur Seite endlich die beiden Roch oder Streitwagen, welche letztere alſo auf die äuſserſten Felder der erſten Linie zu ſtehen kommen.

Eben alſo macht es der andre Spieler auf der gegengeſetzten Seite des Schachbrets. Er ſtellet den Schâh mitten in ſeiner Reihe in die ſchwarze Feldung, daneben den Fers auf die weiſse Feldung, dann zu beiden Seiten die beiden Elefanten, denen zur Seite die Springer, dieſen aber die Roch.

Dieſe beiden Linien, die mit den acht vornehmen Perſonen beſetzt ſind, werden als die Hauptforce angeſehen und deswegen befindet ſich in ihrem Centrum der Hauptgegenſtand des Spiels, der König.

Zunächſt vor der Linie der vornehmen Perſonen des Spiels werden von beiden Partheien ſodann die acht Bauern oder Fuſsmänner aufgeſtellt, ſo daſs vor jedem Officier einer zu ſtehen kömmt. Sie dienen gleichſam zur Vormauer und den übrigen zur Beſchützung.

Roch.	Spring.	Elef.	Fers.	Schah.	Elef.	Spring.	Roch.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Roch.	Spring.	Elef.	Fers.	Schah.	Elef.	Spring.	Roch.

Der König oder Schâh iſt in dieſem Feldzug mehr als Zuſchauer gegenwärtig und hat das Kommando dem Fèrs oder General der Armee überlaſſen. Sein Marſch iſt dahero ſehr gravitätiſch von Feldung zu Feldung. Er kann gerad aus, überzwerch, vor und hinterwärts rücken, ſo weit ihm das Feld offen iſt, aber nicht anders als mit einem einzigen Schritt auf jeden einzelnen Zug. Ein ſchritt aber iſt in

dieſem Spiel die Fortrückung von der einen Feldung auf die zunächſt angränzende.

Eine conventionelle Ausnahme von dem Beſagten tritt bei der allererſten Bewegung des Königs ein, ob wol dieſe Ausnahme nicht von allen Spielern anerkannt wird. Wenn nämlich dem König noch nicht Schah geboten worden iſt und er ſich zum erſten Male von ſeiner Stelle beweget, auch ſolche Bewegung freiwillig geſchiehet, ſo gehet derſelbe, wenn es ſeinen Abſichten gemäs iſt und er keine Figur im Wege ſindet, gerad oder überzwerch über drei Felder auf einmal, und dieſes wol gar in einer ſolchen Cirkelrichtung als die Springer zu nehmen pflegen. S. u.

Der Fers oder Feldherr geht ebenfalls gerad und überzwerch von Feld zu Feld, ſo weit man will, und der Weg offen ſteht. Er nimmt auch, wenn es ihm gut dünkt die feindlichen Figuren mit ſich, welche er in ſeinem Wege findet und ſtellet ſich an ihren Platz. Alles ohne Einſchränkung vor und hinterwärts. Er wird deswegen von den meiſten als das beſte Stück betrachtet, den König zu beſchützen und den Feind anzugreifen. Denn er iſt allen übrigen Figuren in ihren Operationen gleich, den Springer ausgenommen d. h. er vereiniget den Gang und Schlag der Bauren oder Fuſsmänner, der Roch, und der Läufer; nur, daſs

er den beſondern Gang des Springers nicht nachahmet. —

Der Elefant oder Läufer durchläuft jedesmal die Felder nach den Spitzen oder Winkeln zu rückwärts und vorwärts aber niemals ſeitwärts, und dieſes thut er nach Belieben und Abſicht ein oder mehrere Schritte auf einmal. Der weiſse Läufer iſt demnach genöthigt auf den weiſen, der ſchwarze auf den ſchwarzen Feldungen zu bleiben. Der Läufer der auf dem ſchwarzen Felde ſtehet kann anders nicht als in ein anderes ſchwarzes Feld überzwerch fortrücken, jedoch darf er auch auf einmal ſo weit gehen, als er in ſeinem Pfade keine Hinderung trift, was er aber von feindlichen Figuren antrift das nimmt er weg, wenn er ſeinen Vortheil dabei ſindet. Welcher Läufer auf dem weiſsen Felde ſtehet, der gehet überzwerch auf dem weiſsen, gleich wie der andre auf dem ſchwarzen Felde, und iſt allein der Unterſchied dabei, daſs der eine allezeit auf dem weiſsen, der andre allezeit auf dem ſchwarzen Felde bleibet.

Der Springer weicht in ſeinem Gange von allen übrigen Figuren ab. Und dies iſt ſehr füglich ſo geordnet, da er allein die rechte Kavallerie vorſtellet. Alle übrigen dürfen auf kein beſetztes Feld ſpringen. Er hingegen übergehet jedesmal ein Feld oder überſpringt es, daher er auch ſeinen Namen erhalten hat.

Digitized by Google

Er gehet von ſchwarz auf weiſs und umgekehrt von weiſs auf ſchwarz, vor und rückwärts. —

Sein Sprung iſt von drei zu drei Feldern, von dem erſten an zu zählen, da er abſpringt, bis einſchlieſslich auf das letzte darauf er ſpringet, nämlich von dem ſchwarzen Felde bis auf das weiſse und von dem weiſsen bis auf das ſchwarze, nicht in gerader Linie noch überzwerch wie der Läufer oder Elefant, ſondern in Form eines halben Cirkuls, alſo daſs er über die im Wege ſtehenden Figuren wegſpringt.

Alle ſeine Züge von ſeinem jedesmaligen Standpunkt aus in Betrachtung zu ziehen, iſt das wichtigſte Geſchäft des Spielers. Denn beſonders zu Anfang des Spiels iſt dieſe Hauptfigur vermögend vortheilhafte Streiche zu verſetzen. Deswegen wird ſie ſehr geachtet und gebraucht eine kleine Armee durchzudringen oder auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denſelben anzugreifen und manchmal Schah und mât zu machen. In dieſer Rückſicht iſt es rathſam, die Springer gleich anfangs zu benutzen, weil ihre Macht ſich in dieſem Zeitpunkt beſſer als gegen das Ende des Spiels beweiſen kann — nachdem es ſchon ausgemacht iſt, das zwei Springer allein den König nicht mât machen können, wenn ſie keine andre Figuren mehr zur Hülfe haben.

Die

Die beiden Ruch gehen von allen Seiten, und ihr Gang iſt am leichteſten zu behalten. Sie gehen von allen Seiten, jedoch nur in gerader Linie und von Feld zu Feld, oder auch ſoweit als ſich der Weg leer und offen findet; da ſie denn nach Belieben des Spiels und Erfordernis des Plans, was ſie von feindlicher Seite unterwegs antreffen, wegnehmen oder ſchlagen können, gleich den andern Figuren in ähnlichen Fällen.

Gemeiniglich ſind die Roch auf den beiden äuſserſten Enden der erſten Linie in des Königs Quartier, gleichſam zu deſſen und ſeiner Officiere Beſchützung geſetzet, ſo daſs man ſie nicht anders gebraucht als wenn erſt unterſchiedliche Attaquen und Niederlagen geſchehen ſind.

Sie ſchlagen jedesmal die Seite, niemals die Spitze des Feldes, gehen und ſchlagen rückwärts und vorwärts gerade aus und von den Seiten einen oder zwei Schritt und ſo weiter, je nachdem es der Spieler nöthig erachtet. Hieraus folgt alſo, daſs der Roch ſich von hinten von vorne und von den Seiten, nicht aber nach dem Winkel zu vertheidigen könne.

Die acht Bauren oder Fuſsmänner, welche auf die zweite Linie, vor eine jede der oberwähnten vornehmern Perſonen, aufgeſtellet worden, marchiren zum erſtenmale, wenn

ſie nämlich ihren erſten Schritt ins Feld thun, wenn man will bis über zwei Felder; nachmals aber gehen ſie ihren Gang blos Schritt für Schritt, in gerader Linie von Feld zu Feld, und nehmen dabei alles hinweg, was ihnen von feindlicher Seite von Feld zu Feld NB. vorwärts und in der Zwerchlinie begegnet, den gerad vor ſich können ſie ſowenig ſchlagen als rückwärts. — Sie gehn alſo gerade aus, ſchlagen aber nach dem Winkel oder nach den Ecken zu, ebenfalls nur einen Schritt, von weiſs auf weiſs, von ſchwarz auf ſchwarz.

Siebenter Abſchnitt.

Die Regeln des Schachſpiels oder die Rechte der Spieler und Kunſtausdrücke des Spiels.

Den Plan und Zweck dieſes Buchs gemäs darf der geneigte Leſer in dieſem Abſchnitt nichts mehr als die allgemeinen Verfahrungsregeln erwarten, wobei dem Spieler der Zeitpunkt ihrer Befolgung in ſpeciellen Fällen überlaſſen bleibet. Denn da unſere Abſicht vornehmlich auf die Geſchichte des Schachſpiels hingerichtet iſt, die Theorie deſſelben aber in ſo vielen andern theils ältern, theils neuern Werken umſtändlicher und ſorgfältiger

abgehandelt worden iſt, als es hier zu thun der enge Raum und die Beſchränktheit dieſes Werkchens geſtatten würde, ſo dürfen wir den Scharfſinn der Leſer nicht weiter vorgreifen, und zweifeln keinesweges, daſs derſelbe mittelſt fleiſsiger Leſung der beſten Theorien über dieſes Spiel und durch immer mehr Uebung und Nachdenken ſich in kurzer Zeit zu einem guten Spieler zu bilden im Stande ſein werde.

Die Manier Schach zu ſpielen und es gut zu ſpielen, mit Worten darzuſtellen, iſt an ſich ſchwehr, weil ſo vieles auf des Spielers eignes Genie ankommt und dieſes ſchöne Spiel ſeiner Natur nach in ſo hohem Grade ein freies Spiel iſt; wie viel weniger lieſse ſich etwas vollſtändiges in dieſem einzelnen Abſchnitte erwarten. Es iſt alſo billig, wenn ich desfals auf andre Werke zurückweiſe.

Aus allen was bisher geſagt worden iſt und noch geſagt werden wird erhellet klar, daſs das Schachſpiel groſse Vorſicht und Nachſinnen erfordere, und daſs man dabei allein auf die Ehre zu rechnen habe in einem ſo ſcharfſinnigen Spiele zu ſiegen. —

Diejenige Weiſe wie dieſes bewerkſtelliget wird, dieſe Art zu kriegen und zu überwinden geſchiehet ganz im Geiſte des Alterthums, und man muſs ſich die Maasregeln, die dabei genommen werden und die Anſtalten, welche

Digitized by Google

dabei ſichtbar ſind, aus dem Gebrauche der Vorzeit erklären und zwar aus der Manier auf welche die Inder und Perſer zu Felde zu ziehen und ihren Krieg zu vollenden pflegten. Das haben wir zum theil ſchon in den vorigen Abſchnitten deutlich geſehen, zum theil aber werden wir es in dieſem Abſchnitt gewahr werden.

Die Stellung der Truppen war bei dieſen Völkern ganz verſchieden von der unſrigen; denn ſie hatte ihren Grund in der damaligen Art Krieg zu führen ſelbſt. Mann für Mann wurde geſtellt, und deren körperliche Stärke war es faſt allein, was entſcheiden muſste. —

Die Schlachtordnung war auf beiden Seiten gleichmäſsig, weil kein Theil mit einer andern bekannt war, und alſo nicht leicht von der gewöhnlichen abwich.

Im vordern Treffen d. h. in der erſten Reihe ſtanden die ſchweren Infanteriſten, welche, aus der mindern Volksklaſſe genommen, zu Fuſse dienten und mit Wurfſpieſen verſehen waren. Sie fingen das Treffen an und durften nach den Kriegsgeſetzen durchaus nicht zurückweichen. Die Geſchichte der perſiſchen Kriege weiſet nur ſelten Beiſpiele auf, wo ein wirklicher Rückzug erfolget iſt.

Dieſe Fuſsvölker hatten ihre eigne Exercitia, von denen ſie im Treffen nicht abweichen durften. Wenn ſie einzeln agirten waren ſie nicht gefährlich aber deſto furchtbarer in ge-

ſchloſsnen Reihen. Im Grunde aber waren ſie von den Heerführern eben ſo wenig geſchont als noch izt die Bauern auf dem Schachbrete. Man trieb ſie auf den Feind los, und ſuchte ſich ihrer ſo früh als möglich zu entledigen, ohngefähr wie es noch izt die Schachſpieler mit den Bauern zu machen pflegen.

Belohnungen, welche ihnen wiederfuhren, wenn ſie das feindliche Terrain erreicht hatten, beſtunden darinne, daſs ſie in der zweiten Ordnung, der eigentlichen regulären Truppen angeſtellt wurden.

Die andre Art der Truppen, die auch die zweite Ordnung in der Schlacht, und hier ebenfalls die zweite Reihe formirten, waren gleich hinter den vorigen geſtellt. Sie beſtanden aus den Edlern und Vornehmern der Nation, welche alle militäriſche Ehrenſtellen im Staate bekleiden konnten. So verſchieden ihre Verrichtungen und ihr Dienſt im Felde war, ſo verſchieden war auch die Art ihrer Aktion im Kriege und der Gebrauch, den man von ihnen machte.

Sie dienten alle ſämmtlich zu Pferde oder doch wenigſtens nicht zu Fuſs, ſondern reitend oder aufſitzend, obwol ſpäterhin auch einige zu Fuſs als commandirende Anführer in dem vordern Infanterietreffen angeſtellt wurden. Noch jetzt macht bei den orientaliſchen Völkern, bſonders auch bei den Perſern und In-

Digitized by Google

dern die Reuterei die Hauptſtärke der Kriegsmacht aus; welches doch bei allen europäiſchen Nationen gerade umgekehrt iſt. —

Die zweite Linie alſo beſtund in Reuterei, welche aus den Edlen der Nation die nicht ganz freiwillig dienten geſtellt wurde. Der König ſelbſt war an ihrer Spitze und befand ſich beim Anfange einer Aktion im Mittelpunkte der Linie. Er war n türlicher Weiſe Oberfeldherr, der alles überſah und ordnete, und nicht anders unmittelbaren Antheil am Treffen nahm, als wenn es die äuſserſte Noth erheiſchte.

Des Königs Leibgeneral oder Grosvezier, dirigirender Feldherr der Armee, welcher ſeinem König zur linken Seite hielt, hatte die thätige Ausführung und Vollſtreckung der königlichen Befehle im Treffen zu beſorgen. Dabei ging aber ſeine Inſtruktion vornehmlich auch dahin, den Schâh bei einem etwanigen Einfall in die Flanke gehörigen Beiſtand zu leiſten. —

Die Geſchichte der alten Welt giebt uns über dieſen merkwürdigen Umſtand den beſten Aufſchluſs. Denn da wird faſt bei allen Völkern die herrſchende Idee angetroffen, daſs die Könige Lieblinge der Götter ſeien. Und dieſe Idee hatte, wie leicht in die Augen fällt, ihren Grund in den Religionsbegriffen dieſer Nationen. Zu jeder wichtigen Handlung, be-

Digitized by Google

ſonders aber auch zu ihren Kriegsexpeditionen war der Beiſtand der Gottheit nöthig, welcher vor jeder Unternehmung von den Prieſtern nach gewiſſen oft ſehr abergläubiſchen Erforſchungen angedeutet wurde. Wurde nun die Expedition nach Wunſche vollendet, ſo ſchrieb man dieſes der unmittelbaren Mitwirkung der Gottheit zu, welche auf eine ſo ſichtbare Weiſe ihren Wohlgefallen gezeiget habe. Neuer Muth und Verfolgung der Feinde war hierauf die natürliche Folge dieſer Vorſtellung, indem man ſich aus dieſem geäuſserten Wohlgefallen den fernern Beiſtand des Göttlichen Weſens verſprach: ſo wie hingegen Unglück auf dieſer und Glück auf der feindlichen Seite die Idee erzeugte, daſs die mächtige Gottheit zürne, den Feinden den Sieg verleihe, und deshalb die einzige Rettung in der Flucht zu nehmen ſei.

Die Inder und Perſer geben von dieſer dem Alterthum beigemeſſenen Denkungsart das ſprechendeſte Beiſpiel, in dem z. B. der Kaiſer Julian von den Perſern in einer Schlacht getödet wurde, wodurch die Römer ſogleich in Schrecken geriethen und ihnen das Schlachtfeld überlieſsen.

Wenn alſo der Schah oder der Feldherr und eigentliche Führer der Schlacht tödlich verwundet oder bei einem ſtarken Einfall gefangen war, ſo hatte ſich nach der Meinung die-

ſer Nationen ein Unglück ereignet, welches den Sieg der Feinde andeutet. Inſonderheit, wenn der König, welcher von ihnen als Stellvertreter und Liebling der Gottheit angeſehen wurde, umkam oder gefangen ward, ſo vermochte ſie dieſer allgemeine Schreck zu einer gänzlichen Flucht, wodurch denn der Verluſt der Schlacht vollends unvermeidlich gemacht wurde. Wenn der Feldherr fiel oder gefangen ward, ſo finden wir, daſs ſie noch nicht alle Hoffnung aufgaben, ſondern daſs das Corps der Edlen ſeinen Muth verdoppelte um ſeinen Verluſt zu erſetzen und daſs ſie oft noch den Sieg davon getragen haben.

Der König war die heilige Perſon, von deren Gegenwart alles abhieng, aber auch aus eben dieſem Grunde den muthigſten Angriffen, und den liſtigſten Anſchlägen zu ſeiner Aufhebung und Gefangennehmung ausgeſetzet war. Es war dahero Kriegsmaxime geworden, mehr auf die Erhaltung des Königs bedacht zu ſein, als auf den anführenden König der feindlichen Parthei einzudringen, um nicht den eignen König in Gefahr zu ſetzen, oder gar zu verlieren. Es wurde die ganze Führung der einzelnen Truppen in dem Treffen, welche ſtets dem Leibgeneral des Königs anvertraut war, jedesmal nach der guten Vertheidigung des Königs beurtheilet. Um aber die ganze Thätigkeit des geſammten Treffens nicht blos auf ſeine Er-

haltung zu richten, und darüber das ernſtliche Angreifen auf die feindlichen Truppen und auf den feindlichen König, als wodurch der Sieg befördert werden ſollte, und welches der Hauptzweck der Schlacht war, aus den Augen zu verlieren; nahm der König jedesmal eine ſichere Stellung und zwar den Mittelpunkt der zweiten Linie ein. Nächſtdem aber konnte er nach der Kriegsgewohnheit, wenn die umſtehende Reuterei nebſt ſeinem Leibgeneral oder Fers den Angriff unternahm, wodurch gemeiniglich groſse Oeffnungen entſtanden, mithin für ihn keine Sicherheit mehr in der genommenen Poſition war, ſeinen Poſten verlaſſen und hinter die auf den Flügeln poſtirten Streitwagen retiriren.

In dieſer kurzen Schilderung ſehen wir als in einem Spiegel die ganze Weiſe, auf welche Schach geſpielt wird.

Im vorigen ſechſten Abſchnitt haben wir bereits die allgemeinen Geſetze erörtert, welche die Anordnung, ingleichen den Gang der Figuren und die Art wie eine jede ſchlagen kann, betreffen. Wir wollen dieſe erſten Grundſätzen von den Schachfiguren und deren Gebrauch auf dem Brete alſo hier nicht wiederholen.

Ich habe hier und im vorigen Abſchnitte des Schlagens gedacht und vorausgeſetzt, daſs man dieſen techniſchen Ausdruck aus an-

dern ähnlichen Spielen, z. B. dem Damenſpiel kennen werde. Ich muſs hier deſſen ohngeachtet noch beſonders erinnern, daſs das Schlagen oder Wegnehmen der feindlichen Steine auf dem Schachbrete ſich ganz anders verhält, als auf dem Damenbrete, womit die Anfänger des Schachſpiels gewöhnlich zuerſt bekannt werden. Auf dem Schachbrete nämlich wird immer die Stelle, wo man eine Figur geſchlagen hat, mit derjenigen beſetzet, (oder vielmehr von derjenigen eingenommen) mit welcher oder durch welche jene geſchlagen iſt; dahingegen bei dem Damenſpiele immer überſprungen wird. —

Da ſich der Fall ereignen kann, wie das gewöhnlich iſt, daſs eine Parthei, weil ihr die Gegenparthei zu viel weggeſchlagen hat, zu ſchwach wird um das Spiel fortzuſetzen, ſo entſteht hier gleich bei Erörterung des Schlagens im Schachſpiele, die wichtige Frage: wie viel Figuren muſs man ſeinem Gegner zu ſeinem Spiele laſſen? — Es ſind hierüber ſowol bei Orientalern ſelbſt, als bei uns Europäern verſchiedne Meinungen die ſich ſchwer vereinigen laſſen.

Einige haben die Anzahl der feindlichen Figuren, die man jedesmal ſchonen müſſe auf einen Officier und zween Bauren geſetzet, mit der Bemerkung daſs ſie nicht geſchlagen wer-

den dürften, ſelbſt aber das Recht zu ſchlagen ausüben könnten.

Andre verwerfen dieſes und richten ſich nach den allgemeinen militäriſchen Geſetzen, nach welchen es erlaubt ſei, ſeinen Feind zu ſchlagen, wo man ihn nur wittere. Es könne hierbei, ſagen ſie weiter, nichts beſtimmt werden, weil ſonſt durch poſitive Geſetze das Schachſpiel aufhöre, eine freie Operation des Verſtandes zu ſein. Ueberdies müſſe es dem Spieler frei ſtehen, ſeinen Feind ſo klein zumachen, als er wolle. Dies iſt die Maxime, nach welcher beſonders die Türken zu ſpielen pflegen.

Man entſcheide ſelbſt nach eigenem Gefühl, welche von beiden Meinungen den Vorzug verdiene. Die erſtere iſt, dünkt mir ganz der edlen Groſsmuth der indiſchen und perſiſchen Nationen würdig. Der Sieg dabei iſt theurer, aber deſto ruhmvoller. — Dagegen erfordert es in Rückſicht der andern, eben ſo wenig Geſchicklichkeit und Nachdenken als es im Grunde Ehre bringt, auf dieſe Art Meiſter zu werden. Freilich ſcheint die groſsmüthige Schonung der erſtern etwas zu unbedingt zu ſein, weil man ſich ſchlagen laſſen ſoll, ohne wieder ſchlagen zu können. Allein wenn der Gegner auf ſeiner Seite auch wieder ſo billig iſt, nicht ohne Noth zu ſchlagen, und vielmehr das Schlagen ſo weit ihm möglich iſt zu vermei-

Digitized by Google

den, ſo fällt die Schwierigkeit gröſtentheils widerum weg. Daher auch der berühmte Filidor auf dieſer Seite zu entſcheiden ſcheint. Inzwiſchen will ich den Vorſchlag eines neuen Schriftſtellers nicht ganz übergehen.

Er ſagt, er wolle den Schachſpielfreunden einen andern Vorſchlag thun, den ſie vielleicht ihres Beifalls nicht unwerth halten möchten. Ueberall ſei eine gründliche Operation des Verſtandes auf dem Schachbrete anzuwenden, weil hierauf gleichſam alles Intereſſe welches das Schachſpiel gewährt, beruhe. Daher glaube er, daſs man nach ſolchen Grundſätzen zween Officiere und drei Bauren als die Anzahl der auf beiden Seiten zu conſervirenden Figuren annehmen müſſe, um das Spiel ſeinen höhern Regeln gemäs fortzuſetzen. Sie würden ſich alſo gleich ſein können oder der eine werde in Rückſicht auf die verordnete Zahl von fünfen um einige Figuren ſtärker ſein. Sie ſeien aber nicht unbedingt zu conſerviren, ſondern ihre Erhaltung müſſe auf folgende bedingte Art beabſichtigt werden. Sobald ſie dem König zur Subſiſtenz dienen und nicht angreifen oder ſelbſt ſchlagen wollen, ſondern nur ohne Deckung ſind, müſſe man ſie verſchonen; im andern Fall aber, wenn ſie ohne Deckung (welches doch billig nicht geſchehen ſolle) den Gegenkönig angreifen, ſei es widerſinnig hier an Schonung zu denken.

Wir gehen nun in unſern Vorhaben weiter. Jeder Spieler muſs billig den Zweck des Spiels vor Augen haben, und in dieſem Zwecke lieget der allgemeine Plan des Spielenden. Auf dieſen Zweck, gründen ſich alle Regeln, die der Spielende beim Schachſpiel zu beobachten hat. Der Zweck des Spiels aber iſt die Occupation des feindlichen Königs, oder welches einerlei iſt, das Schâhmât machen deſſelben. Dieſes tritt ein, wenn der feindliche König ſo eingeſchloſſen iſt, daſs er von dem Standpunkt aus, welchen er hat, aufgehoben werden kann. Zu dieſem Entzweck müſſen alſo alle Figuren in Bewegung und Thätigkeit geſetzt, dieſe aber wiederum nach einem Plan geleitet und beſtimmt werden.

Um planmäſsig zu ſpielen muſs der Spieler auf folgende Punkte bedacht ſein.

1. Daſs er ſo früh als möglich alle Officiere in Bewegung ſetze.
2. Daſs er mit den erſten Zügen nur defenſiv zu Werke gehe.
3. Daſs er ſeinen König gehöriger Weiſe vorſchanze.
4. Daſs er mit der Hauptforçe auf die Stärke des Gegners eindringe, dieſelbe ſoviel als möglich unwirkſam zu machen oder ſolche zu zerſtören.
5. Daſs er, wenn es ihm gelungen wäre dieſes zu bewirken, dem König mit einem

Digitized by Google

dritten Corps, das von dem vorigen ganz abgeſondert ſtehen muſs, zuletzt Schâh-mât mache.

In dieſer Hinſicht muſs der gute Spieler ſtets nächſt dem ſeinigen das Spiel des Gegners in Betrachtung ziehen, und dabei ſich ſelbſt aufs beſte decken, damit er keinen Mann ohne Erſatz, d. h. ohne mit gleichem Verluſt des Gegners, verliere.

Er muſs alſo das Verfahren des Gegners mit aller Aufmerkſamkeit beobachten, um gegen die Angriffe deſſelben nicht nur die erforderlichen Maasregeln treffen, ſondern auch um ſich dadurch in Stand ſetzen zu können, die fehlerhaften Züge des Gegners zu ſeinem Vortheil zu benutzen. Seine Hauptabſicht muſs immer dahin gehen, ſeinem Gegner ſoviel Terrain abzugewinnen, als möglich, oder, was einerlei iſt, den Gegner in ſeiner Wirkſamkeit ſo einzuſchränken, daſs er ſeine Stärke faſt gar nicht gebrauchen kann.

Ueberhaupt muſs ſichs ein guter Spieler angelegen ſein laſſen, und ſich zur Regel feſtſetzen, daſs er die Züge der Figuren von ihrem jedesmaligen Standpunkt aus nicht nur gehörig überſchaue, ſondern auch in voraus berechne. Eine ſolche Berechnung der eignen und der feindlichen Züge weiſs ein geübter Spieler auf drei, vier und mehrere folgende Züge anzuſtellen. Und ſo muſs es ſein; denn dieſes Spiel

iſt auf das Nachdenken des Verſtandes gegründet. Inſonderheit ſind die Gänge des Springers bedachtſam nachzuſpüren, um nicht Schâh und Fers zugleich in Geſahr geſetzt zu ſehen.

Der König muſs, wie oben bereits erinnert worden, gleich Anfangs wol verſchanzt d. h. in gehörige Sicherheit geſetzt werden. Setzt er ſeinen Tritt fort und es trüge ſich zu, daſs er eine feindliche Figur auf ſeinem Marſch träfe, welche es gewagt hätte, ſich ihm bis in die Feldung zu nahen, welche die ſeinige, darauf er ſtehet angränzet, ſo kann er ſolche wegnehmen und ſich an deren Stelle poſtiren. Nach der Schicklichkeit und den Geſetzen dieſes Spiels darf aber ein König dem andern nicht zu nahe rücken oder ihm Schah bieten. Dieſes iſt wenigſtens den urſprünglichen Grundſätzen der Erfinder dieſes ſchönen Spiels gemäs und wird im Oriente unverletzlich beobachtet. Daher iſt das Scacco di Re, was die Italiener kennen ſehr unſchicklich und dem Geiſte des Spiels ganz zuwider. Die Handlung des Königs, welche man rochiren nennt, werden wir weiter unten kennen lernen. Ich bemerke hier nur noch das, daſs in Betreff der Verſchanzung und Sicherſtellung des Königs, die Inder und Perſer in dieſen Gegenden gewiſſe Felder auf dem Schachbrete auserſehen haben, worinne der König als in vollkommner Freiſtatt ſeine

Zuflucht nehmen kann. Dieſe Aſyla ſind auf ihrem Schachbrete vor den übrigen Feldern durch einen kreuzweiſen Durchgang ausgezeichnet und ſind ihrer an der Zahl 16. Man ſehe die Kupfertafel no. *a*.

Die beiden Läufer thun dem Spieler groſse Dienſte, wenn er ſolche gut zu gebrauchen weiſs, inſonderheit aber zu Ende des Spiels. Einige nehmen an, daſs der Läufer, wenn er bereits ſo glücklich geweſen, daſs er fünf Principalſteine geſchlagen, im Fall der Fers verlohren gehet, an deſſen Stelle erhoben werden müſſe, und alſo wenn er ſich gut hält, hoffen könne Fers zu werden. Solches ſoll nach Olearius (perſiſchen Roſenthal p. 84.) bei den perſiſchen Spielern Gebrauch ſein. Indeſſen in der Stelle des Ssa'di (Roſar. cap. 7.) wobei der Commentator dieſe Bemerkung zur Erläuterung machet, iſt die Rede nicht von den Läufer ſondern von den Bauern. Denn das Original hat ausdrücklich Piâdeh d. i. Fuſsmann.

Die beiden Springer ſind in hauptſächlichſten Werthe, wenn es Anfangs oder mitten im Spiele zum Angriff kommt, und werden dagegen zu Ende weniger gebraucht. Ihr vortheilhafter Gang und die Natur ihrer Beſtimmung bringt es mit ſich, daſs ſie beſonders zu Anfange des Spiels gute Streiche verſetzen, eine

klei-

kleinere Armee durchzudringen auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denſelben anzugreifen und zuweilen Schach und mât zu machen. Dahero es ſehr rathſam iſt, dieſe Figuren gleich anfangs in Thätigkeit zu ſetzen, weil alsdann ihre Macht ſich beſſer als gegen das Ende des Spiels erzeigen kann, nachdem es ſchon ausgemacht iſt, daſs zween Springer allein den König nicht mât machen können.

Die beiden Roch werden vornehmlich in der Mitte des Spiels, wenn ſchon unterſchiedliche Ausfälle und Niederlagen geſchehen ſind, gebraucht, und ſind zuweilen beſonders gegen das Ende des Spiels von groſsen Nutzen. Denn ſie rücken das Schachfeld der Länge und der Breite nach in gerader Linie durch.

Die Bauren oder Fuſsmänner muſs der Spieler ſo weit vorwärts bringen, als ſeines Gegners Spiel es erlaubt und die Comprehenſion derſelben durch ein Reſervecorps befördern. Aus dieſem Grunde muſs er ſich vor dem Dubliren der Bauern hüten, vornehmlich auf den Flügeln. Pion dublè ſagt Filidor, pion mort. — Dieſe Bauren können durch ihre Tapferkeit Officiers werden: wenn ſie mit Gefahr ihres Lebens nämlich die letzte Linie des Schachbretes, welches die erſte des Gegentheils iſt, erreichen und gewinnen, ſo erwerben ſie ſich dadurch, den Fundamentalgeſetzen

Digitized by Google

dieſes Spiels gemäs, die Würde eines Officiers, ſo daſs hernachmals ihr König ſich ihrer eben ſowol in ſeiner Armee bedienen kann, als er zuvor von den beſten Figuren, die er vielleicht in der Schlacht verlohren, hat Gebrauch machen können; ſollte es auch ſelbſt der Fers oder Feldherr geweſen ſein, welcher ihm für einen ſolchen bis an die äuſserſte Linie vorgedrungnen Bauer muſs wieder gegeben und auf dieſes Bauern eingenommenes Feld in deſſen Statt zurückgeliefert werden, desgleichen auch mit andern Figuren, die bereits verlohren worden, geſchehen muſs.

Alſo wenn ein Bauer oder Fuſsmann bis in das letzte Feld des Feindes gedrungen iſt, ſo verwandelt er ſich in den Officier, deſſen Platz er erobert hat; nur folgende Ausnahme muſs bemerket werden. Nämlich der Fers und ſein Feld wird allemal mit dem Fers beſetzt; iſt dieſer indeſſen noch vorhanden, ſo hat der Roch den nächſten Rang, nach dem Roch, wenn dieſer ebenfalls noch vorhanden, der Springer, nach den Springer der Läufer oder Elefant. Iſt, wenn der Bauer das Feld eines feindlichen Officiers, auſser dem Fers erreichet, dieſer Officier noch vorhanden, ſo erbittet ſich der Spieler, welcher den Bauren zog, einen von denen zur Seite ſtehenden nach Belieben.

Dieſes ſind wenigſtens die Regeln in Betreff der Erhebung der Bauern, welche neuerer Zeiten allgemein anerkannt und feſtgeſetzet worden. Und wenigſtens in Indien ſind ſie ihrem weſentlichen Inhalt nach ſeit alten Zeiten her giltig. Das Hauptavancement eines Bauren bleibt aber allezeit die Erhebung deſſelben zum Fers. Die Perſer nennen dieſe Erhebung Ferſîn ſchuden (das Fers werden) und die 'Araber haben von daher ſogar eine eigne Zeitwortform gebildet, nämlich teferſan S. oben S. 169. So wie das Spiel bei den Perſern und andern Orientalern gehet, erhält ein jeder Bauer der in der Reihe der Vornehmern der feindlichen Parthei vorgedrungen iſt, in welches Officiers Feldung es auch ſei, allemal die Würde des Fers, in ſo ferne der Fers unter welchem er gedient hat, d. i. der Fers ſeiner eignen Parthei allbereits in Gefangenſchaft gerathen iſt und alſo das Schlachtfeld verlaſſen hat. In dieſem Fall muſs der Gegner den weggenommenen Fers gegen den bis in die erſte Reihe vorgedrungnen Bauer wieder ausliefern, da er dann in ſeine vorige Würde wiederum zurücktritt Wenn aber der Fers noch nicht verlohren iſt, ſo pflegt man den vorgedrungnen Bauer auch wohl ſo lange in ſeinem erbeuteten Poſten zu laſſen bis etwa

Digitized by Google

der Fers noch künftig unglücklich ſein ſollte, da ihn denn der Bauer zu erretten im Stande iſt.

Was in Europa bei einigen Spielern gebräuchlich iſt, alle vorgedrungnen Bauren nämlich, (wenn mehrere hinter einander ſo glücklich ſind) uneingeſchränkt zur Würde der ſogenannten Königin erheben zu laſſen — da ſichs denn zuweilen ereignet, daſs 2 oder 3 Feldherrn auf einer Seite zugleich vorhanden, — das iſt ganz abgeſchmakt, ganz wieder den Geiſt und Zweck des Spiels.

Unter den Kunſtausdrücken, welche bei dem Schachſpiele gebräuchlich ſind, kennt man einige ſchon aus dem Damenſpiele und andern ähnlichen Spielen. Von daher weiſs jedermann ſchon, was rücken oder ziehen, Ruck, Zug bedeutet, nämlich propellere ſ. milites promovere. Die Perſer gebrauchen das Zeitwort *rânden.* Eben ſo iſt der Ausdruck decken ſ. beſchützen, ſichern etc. ſuos defendere perſiſch *poſchîden*, bekannt; ingleichen der Ausdruck wehren (abwehren) oder jagen (vertreiben, ſich vom Halſe ſchaffen) pellere, abigere, abſtrudere, amoliri et alienos impedire, perſiſch *defa' khirden* — wenn der Spieler eine feindliche Figur die ihm beim nächſten Zuge ſchaden könnte, die Flucht zu nehmen nöthiget. —

Ausdrücke, welche im Schachſpiele allein gehört werden und daher von andersher nicht

ſchon bekannt ſein können, auch aus ſich ſelbſt nicht ſo gleich erklärbar ſind, ſind Schach, Schach bieten, Schachmat oder mat, Rockiren, und Todſpiel machen.

Schach oder beſſer *Schâh* wird als eine Benachrichtigung zur Aufweckung gebraucht, welche man aus Reſpekt dem feindlichen Könige wenn er in Gefahr iſt und jetzt von einer Figur ſchachsweiſe angegriffen wird, zu leiſten ſchuldig iſt; damit ſich derſelbe ſo viel als möglich beſchützen, das Feld verändern, die feindliche Figur ſelbſt wegnehmen, oder ſich durch einige der ſeinigen decken laſſen könne. Denn geſchähe ſolches nicht, ſo wäre er mât, ſeine Armee geſchlagen und das Spiel verlohren. So oft der Spieler ſich genöthigt ſiehet, ſeinen Gegner durch das Wort Schâh oder Schach aufmerkſam zu machen, ſo ſagt man er bietet Schach. So erfährt der Anfänger alſo was *Schachbieten*, ſagen will. Er hüte ſich aber, wenn er dem wahren Geiſte des Schachſpiels gemäs handeln will, vor unnöthigem Schachbieten, weil dieſes jene aktive Einheit zerſtöret und nur zu ſeinem Verluſt gereichet. Nur alsdenn iſt das Schachbieten regelmäſsig und rathſam, wenn man dadurch ſeinen Gegner zu nachtheiligen Zügen zwingen kann. —

Es giebt aber dreierlei Arten von *Schach*. Die erſte heiſst das einfache Schach oder

Digitized by Google

Schâh, da der König ſich beſchützet indem er von ſeinen Figuren gedecket wird, oder da er ſich aus dem Felde, in welchem er angegriffen worden, in ein anderes begiebt, oder die Figur, welche ihm Schâh bietet wegnimmt.

Die andre Art des Schâh iſt diejenige, welche den König gleichſam erſticket, wenn er ſich nämlich ohne Gewaltthätigkeiten eingeſchloſſen findet, alſo daſs er ſich weder rühren noch wenden kann, ohne Gefahr zu laufen, genommen zu werden, wenn ihm auch ſeine Figuren fehlen, ſich durch ſolche zu decken, und er alſo gezwungen iſt, um einen Vertrag zu bitten, welcher denn gemeiniglich ſo eingerichtet wird, daſs der Verlierende die Hälfte desjenigen, warum man ſpielet bezahlen muſs; oder, wenn kein Preis des Spiels geſetzt iſt, wie gewöhnlich, daſs der verlierende Theil nur als halbüberwunden angeſehen wird.

Die dritte Art iſt Schâh und mât, wenn endlich der König ſolchergeſtalt angegriffen wird, daſs er ſich nicht regen oder bewegen, oder ſich mit einigen ſeiner Figuren decken kann. In ſolchem Falle wird er Schâh mât, und iſt das ganze Spiel verlohren.

Bei Meiſtern des Spiels, wenn beide Spielende gleich ſtark ſind, trift es ſich gröſstentheils, daſs der Sieg unentſchieden bleibet. Ein ſolches Spiel nannte man ſonſt gewöhnlich Tafel oder Bret, Tabula, im perſiſchen

Táchta, weil der Sieg dann gleichſam dem Brete übrig gelaſſen iſt. S. Guſtav-Selen. p. 116.

Es giebt auch eine Art Spiel, da der König der einen Parthei zuletzt allein übrig iſt und ſich in einem Winkel als in ſeiner Freiſtatt eingeſchloſſen zurückgezogen hat. Hat er ſich bis dahin ſalviren können, ſo kann ihn der Feind nichts mehr anhaben und er wird wegen dieſer meiſterlichen Retirade von den mehrſten als Sieger des Spiels betrachtet. Die Engländer nennen dieſes Fools Mate.

Bei den Perſern und übrigen Orientalern war es in ältern Zeiten hergebracht, daſs der Schâhbietende zugleich gehalten, jederzeit diejenige Figur dabei zu nennen, womit er Schâh bietet. Z. B. es wäre mit dem Fers, ſo hieſs es Schâh Fers; mit dem Springer und Fers zugleich, ſo hieſs es Schâh Aſp Ferſîn, mit dem Läufer, ſo hieſs es Schâh Fîl etc. Von dieſem Gebrauch hat ſich wenigſtens bis in die neueſten Zeiten noch das Schâhroch erhalten, wenn mit dem Roch ein Schâh geboten wird. Eine merkwürdige Anekdote von ſolchem Schâh roch, welche Hyde anführt, lieſst man in der Geſchichte Tamerlans bei den byzantiniſchen Schriftſteller Ducas (dem Enkel des Michael Ducas aus dem Anfang des 15ten Jahrhundert). S. *Hyde* de Shahiludio p. 128. - 130. Dieſelbe Ge-

ſchichte aber wird bei ʻArabſchades, wie Hyde daſelbſt erörtert, ganz anders erzählet.

Nach *Ducas* habe nämlich Tîmûr (oder Tamerlan, wie wir ihn gemeiniglich zu nennen pflegen) die Stadt Schâhrochia nach dem Vorfall alſo genannt, da ihn ſein Sohn, mit dem er eben im Spiel begriffen, mit dem Roch Schâh mât gemacht, und dieſes zur ſelben Zeit, als man ihm den gefangen genommenen Bajazet in ſein Zelt gebracht habe.

Richtiger iſt die Erzählung des Ibn ʻArabſchâh. „*Timur* ſagt er, lieſs am diſſeitigen Ufer des Ssihhun (des Jaxartes) eine neue Stadt erbauen, und führte von ihr aus, eine Schiffbrücke über den Fluſs hinüber. Dieſe auf der Ebne gelegene Stadt nannte er *Schâh rochia* und ertheilte derſelben dieſen Namen zugleich in demſelben Augenblick, da er auch ſeinen Sohn *Schâh roch* heiſsen lieſs, wozu folgendes die Veranlaſſung gab. *Timur* lieſs die Stadt erbauen, ohne im voraus etwas über ihren Namen zu entſcheiden. Da traf es ſich denn, als die Stadt fertig war, daſs ihm zu einer und derſelben Zeit, gerade als er über dem Schachſpiel begriffen in ſeinem Zelte ſaſs und ihm ſein Gegner mit dem Roch Schâh mât machte,

ein doppelter Bote Nachricht brachte, der eine, daſs die Stadt erbauet ſei, der andre, daſs ſeine damalige Favorit Ssulthanin mit einem Prinzen entbunden ſei, welches beides ihn ſo überraſchte, daſs er ſogleich Veranlaſſung nahm, das merkwürdige *Schâh roch* des Spiels ſowol durch den Namen ſeines Sohnes als durch den Namen der neuerbauten Stadt zu verewigen.„

Aus dem Orient hat ſich die Gewohnheit, beim Schâhbieten zugleich den Stein zu nennen, mit welchen es geſchiehet, auch nach Europa übergepflanzt. Wenigſtens geben die Italiener Beweiſe davon wenn ſie in ihren Wörterbüchern die Ausdrücke Scacco - Rocco, Scacco - Dama, Scacco di Cavallo etc. auch Scacco - Tabola aufführen. Das letztere, Scacco - Tabola iſt, wenn der Spieler ohne es zu bemerken eine ſeiner Figuren ſo ſtellet, daſs er eigentlich Schâh mât ſagen ſollte. Die Engländer nennen dieſen Fall ein Blind mate (Blindes mât). Es bleibt dieſes aber fehlerhaft. Filidor bemerkt daher ausdrücklich, daſs das Schâh mât, wenn es in der That durch einen Zug bewirket wird, nothwendig geſagt werden müſſe, weil ſonſt zu vermuthen ſtehe, daſs derjenige, welcher mât machet, es ſelbſt nicht wiſſe, mithin nicht Deſſein von ihm geweſen ſei. Würde er dieſe

Digitized by Google

Anzeige unterlaſſen, ſo ſie die Parthei nicht als gewonnen, ſondern nur als remis anzuſehen. Ganz richtig ſetzt alſo Filidor bei jedem Zuge eine Abſicht voraus, und daſs dieſes abſichtliche Verfahren in dem Hauptzug, der zugleich das Spiel vollendet, müſſe angezeiget werden.

Eben ſo unrecht und ſtrafwürdig iſt es, wenn der Spielende überhaupt unterläſst, Schâh oder Schach zu ſagen, indem er wirklich Schâh bietet. Viele haben es überdies an der Art, auch dann Schâh zu bieten oder Schach zu ſagen, wenn ſie den Fers in Gefahr ſtellen, und gemeiniglich ſagen ſie alsdann gardés la Reine. Dieſe Gewohnheit muſs gänzlich verworfen werden, weil ſie ungerecht iſt, indem es ſchon mit zu der Pflicht des Spielers, ſich vorzuſehen und alle Züge des Gegners in ihren Folgen zu beurtheilen, gerechnet werden kann, ſo daſs keine Warnungsanzeige zu beobachten oder wenigſtens doch als überflüſſig anzuſehen iſt. Man müſste ja ſonſt aus eben dem Rechte einen jeden der übrigen Officiere des Gegners vor der Gefahr warnen, und z. B. gardés le Chevalier, gardés le Tour etc. ſagen, welches doch nicht Sitte iſt. Daſs man den König warnt, das hat einen ganz andern Grund, auf den ich oben gleich anfangs nicht vergeſſen habe aufmerkſam zu machen.

Das Hauptwort des ganzen Spiels Schach mat oder eigentlich Schâh mât, شاه مات, italieniſch *Scacco-matto* portugieſiſch und ſpaniſch *Xaque mate* oder nach Kaſtilianiſcher Mundart *Jaqúe mate*, franzöſiſch *Eſchec et mat* und engliſch *Check mate* (Tſchek mat) zeiget an, daſs der *König* der Gegenparthei ſo geſetzt iſt, daſs er nichts weiter machen kann, und alſo daſs Spiel zu Ende iſt. Es iſt alſo das letzte *Schâh* bieten, was nicht mehr gleich den übrigen durch einen neuen Zug aufgehoben werden kann.

Die *Ruſſen* nennen ſogar das ganze Spiel überhaupt *Schachmat*. Eben ſo *Eben* 'Eſra der Jude. Die Engländer haben aus dem *Check* ein eignes Wort eingeführt, indem *to check* bei ihnen ſoviel bedeutet als *cohibere*, *increpare* — eben ſo haben ſie es mit dem zweiten Theil der Zuſammenſetzung gemacht, da ſie durch *to mate* ſo viel anzeigen als *exagitare* oder *vexare*. So iſts auch bei den Italienern auf ähnliche Weiſe. *Matto* iſt ihnen *inſanus*, *amens* und in dem Wörterbuche *degli Academici della Cruſca* wird *Scacco-matto* metaforiſch durch *Damnum* und *Jactura* erklärt. Wir Deutſchen pflegen von jemanden zu ſagen, daſs er ganz *Schachmat* ſei, wenn wir andeuten wollen, daſs er ganz *entkräftet*, *entnervt*, *müde* etc. ſei.

Digitized by Google

Im Schachſpiel ſelbſt pflegen die Türken gemeiniglich mit Auslaſſung des Wortes Schâh blos mât zu ſagen. Z. B. *mât eiladi* d. i. er hat Schâh mat gemacht; — *Mât ôldi* d. i. er iſt Schâh mât geworden. Die Perſer ſagen *mât khirden* d. i. Schâh mât machen, und *mât ſchuden* d. i. Schâh mât werden.

Den eigentlichen Urſprung dieſes techniſchen Ausdrucks im Schachſpiel muſs man aus ſeiner Quelle herleiten, und ſind dahero alle andre beigebrachte Etymologien bei Seite zu ſetzen. Die es aus dem ſpaniſchen Worte *Matar* d. i. töden ableiten; als ſei der König am Schluſſe des Spiels als getödet zu betrachten, verſündigen ſich doppelt und dreifach. Erſtlich iſt das Spiel ja nicht in Spanien erfunden und alſo ſeine Kunſtausdrücke auch nicht aus dem Spaniſchen entlehnet. Zweitens iſt das Wort matar nicht urſprünglich ſpaniſch, ſondern eines von denen Wörtern, welche die Spanier aus dem ʿarabiſchen in ihre Sprache aufgenommen haben. Drittens endlich wäre die Benennung ganz wieder alle Kriegsſitte, weil auch von den roheſten Völkern, wenn ſie ſiegen, die Perſon des Königs beim Leben erhalten wird. —

Andre verlaufen ſich ſogar bis in das Alterthum der ʿebräiſchen Sprache hinauf, und wollen Schâh mât שחמת entweder von סיג

und מות (ſepes und mori) oder von שחוק und מות (Luſus und mori — quaſi luſus mortis ſ. fatalis) ableiten. Aber ſolche Etymologen möchte man beinahe bei den Wahnſinnigen einmiethen!

Die einzig richtige und wahre Ableitung iſt aus der perſiſchen Sprache. Da bedeutet Schâh mât ſo viel als: der König iſt beſiegt, verlohren, entnervt, geſchwächt, entkräftet. Die perſiſchen Wörterbücher erklären das Wort مات mât ausdrücklich durch زبون ſebûn d. i. debilitatus, labefactus, enerratus, victus, ſuperatus. In dieſer Bedeutung aber iſt das مات ein abgekürztes Wort aus مانيد oder ماند (mânîd oder mand) labefactus eſt, vom Infinitivus mânîden oder mânden, welches manere und hernach labefieri, laſſari etc. bedeutet. Aus mânîd oder mând wird erſtlich mâd, gerade ſo wie z. B. bâd für Bâſchâd, Bîd für Bâſchîd, oder welches noch kräftiger beweiſet Mâd-peſſ für manand-peſſ geſagt wird. Hierauf iſt aus mâd unſer mât entſtanden, indem es bekannt iſt, daſs in der gemeinen Ausſprache des perſiſchen und türkiſchen das *d* am Ende mit *t* verwechſelt wird, und dieſe Verwechſelung auch ſehr häufig in nachläſſig geſchriebene Handſchriften übergegangen iſt. — Anfangs

Digitized by Google

alſo ſchrieb man mâd hernach wurde daraus mât. — Um nur einige ähnliche Beiſpiele zum Beleg anzuführen, ſo iſt ja aus Morâd einem berühmten orientaliſchen Namen *Murat* geworden; aus Bagdâd, dem Namen der berühmten Stadt am Tiegerfluſs Bagdat; aus den beiden Namen perſiſcher Monathe Mordâd und Chordâd bei den Griechen Μορτάτ und χορτάτ. Eine Menge ähnlicher Beiſpiele laſſen wir vorüber und beſchlieſsen bloſs mit einer authentiſchen Auktorität. In den orientaliſchen Wörterbuche Ni'metullâh betitelt nämlich, heiſst es ausdrücklich Mânîd mât ôldi u maghlûb dimekhdür Jjundeh jegkleſsèh mânîd dür d. i. Mânîd eſt factus Mât quod eſt dicere victus; et qui in ludo ſuperatur is eſt Mânîd. Auch in den Wörterbuche Ferhengk Ssururi wird mânîd überhaupt erklärt daſs es geſagt werde de eo qui non poteſt facere aut dicere id quod facere aut dicere debet. Auch pflegen die Perſer und Türken, wenn ſie den Verluſt des Spiels unvermeidlich finden, dieſes durch den Ausdruck Schâh mâned d. i. der König wird ſogleich entkräftet ſein, vorher zu verkündigen.

Trift es ſich, daſs der König zugleich durch den Springer und den Fers der Gegenparthei mât gemacht wird, ſo heiſst man das bei den Perſern kunſtmäſsig Aſspu Fer

sîn bend d. i. Techna Equi et Ferſin. Hyde führt auf dieſen künſtlichen Streich eine Anſpielung aus einem Vers in Ssa'di's Baumgarten an, welchen man bei ihm p. 95. nachſehen kann.

Das Rochiren oder Rockiren iſt wenn der König ſich zur Verbeſſerung ſeiner Lage oder in der Gefahr, an die Stelle des Roch begiebt und dem Roch dafür die ſeinige einräumt. Man iſt izt dabei übereingekommen, daſs dieſes nicht anders geſchehen dürfe, als wenn keiner von beiden, weder der König noch der Roch mit welchen er tauſchen will, ſich noch von ſeiner Stelle beweget hat. Man kann in gewiſſer Rückſicht dem Spieler empfehlen, daſs er ſo früh als möglich ſich des Rechtes zu rochiren bediene, weil der König auf der einen Seite dadurch in gröſsere Sicherheit geſetzet wird, auf der andern Seite aber auch ein Roch einen freiern Wirkungskreis erhält. —

Endlich haben wir noch zu ſagen, was ein todes Spiel genannt wird. Dieſen kunſtmäſsigen Ausdruck haben die Engländer. Sie ſagen a Dead game und dieſes iſt, wenn der König im Verlauf des Treffens ſo in die Enge getrieben worden, daſs er alle ſeine Soldaten verloren, ſich aber ſelbſt in einen ſichern Winkel geflüchtet hat, darin ihn der Gegner nicht ferner antaſten darf. — Wir haben dieſen Fall bereits oben berührt und er iſt derſelbe, den

man im engliſchen ſonſt F o o l s m a t e nennet. S. p. 231.

Die verſchiednen regelmäſsigen Formirungen der kleinen Schacharmee, welche während eines Spiels abwechſeln, heiſsen L a g e n, P o ſ i t i o n e n und in ſ o f e r n ſie ein Ganzes machen, ſo das Spiel vollendet, *Themata* oder mit dem 'arabiſchen Ausdruck im Singular M a n z û b und im Plural M e n â z i b. Die Wiſſenſchaft ſolche T h e m a t a zu entwerfen und auszuführen, heiſst perſiſch m a n z u b e d â n i d. i. S c i e n t i a t h e m a t u m. Zehn ſolcher T h e m a t u m ſtellt S s o k h e i k h e r in ſeinem Buche auf, wie H y d e meldet. Der gewöhnliche Ausdruck bei uns iſt P l a n oder D e ſſ e i n und wird hier in dem Sinn genommen, in ſofern es auf dem Schachbret anſchaulich wird. Sonſt kennt man auch die Benennung G a m b e t t a. Um unter den unzähligen Thematen, Planen oder Deſſeins nur ein einziges zu berühren, ſo iſt das erſte was S s o k h e i k h e r anführt, und welches er E l 'a d a l i d. i. a e q u a l e nennt, ein ſolches, da der feindliche König durch 35 voraus berechnete Züge mât gemacht wird. Die übrigen erzählt H y d e p. 136. jedoch nur verzeichniſsweiſe und was die Ausführung ſelbſt betrift mit Hinweiſung auf das Buch des S s o k h e i k h e r ſelbſt. Es fehlt uns auch nicht an neuern theoretiſchen

Wer-

Werken über das Schachſpiel, darinne mehrere ſolcher berechneten Deſſeins geſammlet worden ſind. Das beſte für die Bildung eines guten Schachſpielers iſt und bleibt wol die Uebung ſelbſt und die gehörige Aufmerkſamkeit und Anſtrengung des Verſtandes und der ungebundnen Erfindungskraft eines jeden guten Kopfs. Alle Regeln werden hier wol unvollkommnes Stückwerk bleiben.

Achter Abſchnitt.

Ein Anhang zum vorigen Abſchnitt über die Regeln des Spiels.

Wir haben bald zu Anfange dieſes Werkchens, oben S. 6. des Hieronymus Vida aus Cremona ſchönes episches Lehrgedicht kennen gelernet, welches er Scachias betitelt hat. Es verdient dieſes Gedicht in verſchiedner Hinſicht ſehr geſchätzt zu werden und bekannter zu ſein, als es noch wirklich iſt. Da ſich nun zumal die Ausgaben deſſelben unter uns ſelten gemacht haben, ſo glaube ich den Leſern einen Dienſt zu erzeigen, wenn ich daſſelbe hier an dieſem Orte wiederhole.

M. Hieronymi Vidae Cremonenſis

SCACCHIA LUDUS.

Ludimus effigiem belli, ſimulataque veris
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter ſe reges, albusque nigerque
Pro laude oppoſiti certent bicoloribus armis.
Dicite Seriades Nymphae certamina tanta
Carminibus prorſus vatum illibata priorum.
Nulla via eſt: tamen ire juvat, quo me rapit ardor,
Inviaque audaci propero tentare juventa.
Vos per inacceſſas rupes, et inhoſpita euntem
Saxa Deae regite, ac ſecretum oſtendite callem.
Vos hujus ludi imprimis meminiſſe neceſſe eſt.
Vos primae ſtudia haec Italis monſtraſtis in oris,
Scacchidis egregiae monimentum inſigne ſororis.
Jupiter Aethiopum ſedes, et Memnonis arva
Iverat, Oceani menſas dignatur amici,
Qui ſibi tum optatis junxit Tellurem hymenaeis.
Affuit una omnis ſuperûm chorus, omnia feſto
Aequoris immenſi reſonabant littora plauſu.
Ut dapibus compreſſa fames, menſaeque remotae,
Quo ſuperûm mentes ludo mulceret inani,
Oceanus tabulam adferri jubet interpictam:

Sexaginta inſunt et quatuor ordine ſedes,
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus, nec non forma omnibus una
Sedibus, aequale et ſpatium, ſed non color unus.
Alternant ſemper variae, ſubeuntque viciſſim
Albentes nigris, teſtudo picta supernè
Qualia devexo geſtat diſcrimina tergo.
Tum ſuperis tacite ſecum mirantibus inquit:
Marti aptam ſedem, ludicraque caſtra videtis.
Hoc campo adverſas acies ſpectare licebit
Oppoſitis ſignis belli ſimulacra ciere,
Quae quondam ſub aquis gaudent ſpectacla tueri
Nereides, vaſtique omnis gens accola ponti,
Si quando placidum mare et humida regna quierunt.
En vero ſimulata adſunt qui praelia ludant.
Sic ait, et verſa in tabulam deprompſit ab urna
Arte laboratam buxum, ſimulataque noſtris
Corpora, torno acies fictas albasque nigrasque.
Agmina bina pari numeroque, et vicibus aequis,
Bis nivea cum veſte octo, totidemque nigranti.
Ut variae facies, pariter ſunt et ſua cuique
Nomina, diverſum munus, non aequa poteſtas;
Illic et reges paribus capita alta coronis,
Et regum pariter nuptas in bella paratas
Cernere erat: ſunt qui pedibus certamina inire

Digitized by Google

Sueti, ſunt et aquis qui malint, quique ſagittis;
Nec deeſt quae ferat armatas in praelia turres
Bellua. Utrinque Indos credas ſpectare Elephantes.
Jamque aciem inverſum ſtatuunt, ſtructaeque cohortes
Procedunt campo, caſtrisque locantur utrisque.
Linea principio ſublimes ultima reges
Parte utraque capit, quartis in ſedibus ambos,
Tractu eodem adverſos inter ſe, ſex tamen aequis
In medio ſedes ſpatiis hinc inde relictae.
Sede albus ſeſe nigra tenet, ater in alba.
Proxima reginas capit orbita: regibus ambae
Haerent quaeque ſuo, dextrum latus altera, laevum
Altera lege datis tangunt ſtationibus, atrumque
Atra tenet campum, ſpatio ſtat candida in albo,
Et proprium ſervant prima ſtatione colorem.
Inde ſagittiferi juvenes de gente nigranti
Stant gemini, totidem pariter candore nivali,
Nomen Areiphilos Graji fecere vocantes;
Quod Marti ante alios cari fera bella laceſſant.
Continuo hos inter rex, nec non regia conjunx
Clauduntur medii. Duo dehinc utrinque coruſci
Auratis equites ſagulis, criſtisque decori
Cornipedes in aperta parant certamina Martis.
Tum geminae velut extremis in cornibus arces
Hinc atque hinc altis ſtant propugnacula muris,

Quas dorſo immanes geſtant in bella elephanti.
Poſtremo ſubeunt octo hinc atque inde ſecundis
Ordinibus pedites, caſtrisque armantur utrisque
Armigeri partim regis, partimque miniſtrae
Virginis armiſonae, quae prima pericula belli,
Congreſſusque ineant primos, pugnamque laceſſant.
Non aliter campis legio ſe buxea utrinque
Compoſuit duplici digeſtis ordine turmis,
Adverſisque ambae fulſere coloribus alae,
Quam Gallorum acies Alpino frigore lactea
Corpora ſi tendant albis in praelia ſignis,
Aurorae populos contra, et Phaethonte peruſtos
Inſano Aethiopas, et nigri Memnonis alas.
Tum pater Oceanus rurſus ſic ore locutus;
Coelicolae jam quaenam acies, quae caſtra videtis
Diſcite nunc (neque enim ſunt haec ſine legibus arma)
Certandi leges, nequeant quas tendere contra.
Principio alterni reges in praelia mittunt
Quem pugnae numero ex omni elegere ſuorum.
Si niger arma ferens primus proceſſit in aequos,
Continuo adverſum ſemper ſe candidus offert:
Nec plures licet ire ſimul facto agmine in hoſtem.
Propoſitum cunctis unum, ſtudium omnibus unum,
Obſeſſos reges inimicae claudere gentis;

Digitized by Google

Ne quo impunè queant fugere, atque inſtantia fata
Evitare, etenim capiunt ita praelia finem.
Haud tamen interea cuneis obſtantibus ultro
Parçunt, ſed citius quo regem ſternere letho
Deſertum evaleant, caedunt ferro obvia paſſim
Agmina; rareſcunt hic illic funere ſemper
Utraque caſtra novo, magis ac magis area belli
Picturata patet, ſternuntque, caduntque viciſſim.
Sed caedentem opus eſt ſublati protinus hoſtis
Succeſſiſſe loco, et conatus vindicis alae
Suſtinuiſſe ſemel. Mox ſi vitaverit ictum,
Inde referre licet ſe in tutum praepete planta.
At pedites prohibent leges certaminis unos,
Cum ſemel exierint (facilis jactura) reverti.
Nec vero inceſſus cunctis bellantibus idem,
Pugnandive modus. Pedites in praelia euntes
Evaleant unam tantum transmittere ſedem,
Inque hoſtem tendunt adverſi, et limite recto;
Congreſſu tamen in primo fas longius ire,
Et duplicare gradus conceſſum. At cominus hoſtem
Cum feriunt, ictum obliquant, et vulnera furtim
Intentant ſemper lateri, cavaque ilia caedunt:
Sed gemini claudunt aciem qui hinc inde elephanti,
Cum turres in bella gerunt, ac praelia miſcent:
Recta fronte valent dextra, laevaque retroque

Ferre aditum contra, campumque impunè per omnem
Proruere, ac totis paſſim dare funera caſtris.
Ne tamen obliquis occultent nixibus ictum,
Qui tantum mos conceſſus pugnantibus arcu,
Dilectis Marti ante alios. Nam ſemper uterque
Fertur in obliquum, ſpatiis nigrantibus alter,
Alter candenti ſemper ſe limite verſat,
Directisque ineunt ambo vera bella ſagittis;
Nec variare licet, quamvis fas ire per omnem
Hinc atque hinc campum, atque omnes percurrere ſedes,
Inſultat Sonipes ferus, atque repugnat habenis.
Nunquam continuo ſtipata per agmina ductu
Procurrit. Tantum ſurſum ſeſe arduus effert
Semper, et in gyrum greſſus magno impete lunat
Curvatos, duplicemque datur transmittere ſedem.
Si nigrante prius campo expectaverit, album
Mox petere, et ſedis ſemper mutare colorem
Lex jubet, ac certo ſemper ſe ſiſtere ſaltu.
At regina furens animis, pars optima belli,
In frontem, in terga, ac dextram laevamque movetur,
Itque iter obliquum, ſed ſemper tramite recto
Procedit, neque enim curvato inſurgere ſaltu
Cornipedum de more licet. Non terminus olli,
Nec curſus meta ulla datur: quocunque libido

Impulerit, licet ire, modo ne ex agmine quisquam
Hoſtilive ſuove aditus occludat eunti.
Nulli etenim ſemper educto fas agmina ſaltu
Tranſiliiſſe. Equiti tantum haec conceſſa poteſtas.
Cautius arma movent gentis regnator uterque,
In quibus eſt omnis ſpes et fiducia belli,
Omnibus incolumi rege ſtat decernere ferro;
Sublato, pugna excedunt, et caſtra relinquunt,
Ille adeo in bello captus ſecum omnia vertit.
Ergo haerens cunctatur, eum venerantur, etomnes
Agmine circumſtant denſo, mediumque tuentur,
Utque armis ſaepe eripiant, ſua corpora bello
Objiciunt, mortemque optant pro rege paciſci,
Non illi ſtudium feriendi, aut arma ciendi,
Se tegere eſt ſatis, atque inſtantia fata cavere.
Haud tamen obtulerit ſe quisquam impune propinquum
Obvius, ex omni nam ſummum parte nocendi
Jus habet. Ille quidem haud procurrere longius auſit:
Sed poſtquam auſpiciis primis progreſſus ab aula
Mutavit ſedes proprias, non amplius uno
Ulterius fas ire gradu, ſeu vulneret hoſtem,
Seu vim tela ferant nullam, atque innoxius erret
Hic mos certandi, haec belli antiquiſſima jura.

Nunc aciem inter ſe certantes cernite utranque.
Sic ait: at quoniam, quoties fera bella fatigant
Mortales, ſuperi ſtudiis diverſa foventes
Ipſi etiam inter ſeſe odiis bellantur iniquis,
Maximaque interdum toto ardent praelia coelo;
Jupiter omnipotens ſolio rex fatus ab alto
Omneis abſtinuiſſe jubet mortalibus armis,
Atque minis, ne quem foveant, perterret acerbis.
Tum Phoebum vocat intonſum, Atlantisque nepotem,
Egregium furto peperit quem candida Maja,
Inſignes ambos facie, et florentibus annis,
Nondum Mercurius levibus talaria plantis
Addiderat: nondum Titania lumina agebat
Per liquidum curru gemmato Phoebus olympum,
Tantum humeros pharetra inſignis, et crinibus aureis,
Hos pater adverſis ſolos decernere juſſit
Inter ſe ſtudiis, et ludicra bella fovere,
Ac partes tutari ambas, quas vellet uterque,
Nec non propoſuit victori praemia digna.
Dii magni ſedere: Deûm ſtat turba minorum
Circumfuſa: cavent, ſed lege et foedere pacto,
Nec quisquam voce, aut nutu ludentibus auſit
Praeviſos monſtrare ictus; qnem denique primum
Sors inferre aciem vocet, atque invadere Martem?
Quaeſitum, primumque locum certaminis albo

Digitized by Google

Ductori tulit, ut quem vellet primus in hoſtem
Mitteret: id ſane magni referre putabant.
Tum tacitus ſecum verſat, quem ducere contra
Conveniat, peditemque jubet procedere campum
In medium, qui reginam dirimebat ab hoſte.
Ille gradus duplices ſuperat; cui tum arbiter acer
Ipſe etiam adverſum recto de gente nigranti
Tramite agit peditem, atque jubet ſubſiſtere contra
Advenientem hoſtem, paribusque occurrere in armis.
Stant ergo adverſis inter ſe frontibus ambo
In mediis campi ſpatiis, ac mutua tentant
Vulnera nequicquam, neque enim vis ulla nocendi eſt
Armigeris, tractu dum miſcent praelia eodem.
Subſidio ſocii dextra laevaque frequentes
Hinc atque hinc ſubeunt, late et loca milite complent,
Alternantque vices; nec dum tamen horrida miſcent
Praelia, dum placidus mediis Mars ludit in armis,
Excurſusque breves tentant, tutique tenent ſe.
Jamque pedes nigri rectoris, qui prior hoſtem
Contra iit, obliquum laeva clam ſtrinxerat enſem,
Atque album e mediis peditem citus abſtulit armis,

Illiusque locum arripuit praeſtantibus auſis;
Ah miſer, inſtantem lateri non viderat hoſtem.
Ipſe etiam cadit, et pugnas in morte relinquit.
Tum cautus fuſcae regnator gentis ab aula
Subduxit ſeſe media, penitusque repoſtis
Caſtrorum latebris extrema in fauce recondit,
Et peditum cuneis ſtipantibus abditus haeſit.
Nec mora ſurgit eques bellator laevus utrinqne
Et mediis hinc inde inſultant coetibus ambo,
Alternique ruunt, et ſpargunt fata per hoſtes.
Sternuntur pedites paſſim miſeranda juventus,
Quod nequeant revocare gradum, ſonat ungula campo
In medio, et totis miſcentur funera caſtris.
Dum vero peditum intentus Latonius heros
Caedibus inſtat atrox, equitemque per agmina verſat,
Vaſtatorem alae piceae: longe Arcada *t*) major
Ardor agit tacitis jam dudum invadere furtis
Magnum aliquid, peditumque ultra ſaepe obvia tranſit
Agmina, cornipedem ducens in praelia laevum,
Qui regi inſidias tendens huc vertitur atque huc,
Per mediosque hoſtes impunè infrenis oberrat.
Conſtitit, optataque diu ſtatione potitus
Lethum intentabat pariter regique elephantique,
Alae qui dextro cornu turritus in auras

---

t) i. e. Arcadem ſ. Mercurium,

Attollens caput ingenti ſe mole tenebat.
Delius ingemuit clauſo ſuccurrere regi
Admonitus, namque indefenſum in morte elephantem
Linquere ſe videt, atque ambos non poſſe periclo
Eripere et fatis urgeri cernit iniquis.
Cura prior ſed enim eſt trepidum defendere regem,
Quem rapit in dextrum latus; at niger emicat enſe
Stricto eques, et magnis elephantem intercipit auſis,
Damnum ingens, neque enim eſt ſaevae poſt virginis *u*) arma
Bellantum numero ex omni magis utilis alter.
Non tamen impunè evades, ait acer Apollo,
Et peditum cuneis, denſaque indagine cingit.
Ille igitur trepidare metu, certique pericli,
Fruſtra velle fugam, nam hinc fata minatur Amazon,
Inde obſtat conſerta phalanx, tandem altius acto
Virginis enſe cadit, pulchrae ſolatia mortis.
Aeſtuat alba cohors latere heu minus utilis uno,
Et magis atque magis furit acri accenſa dolore.
Sicut ubi dextrum taurus certamine cornu
Amiſit, dum ſe adverſo fert pectore in hoſtem,
Saevior in pugnam ruit, armos ſanguine, et alte

u) Regina.

Colla animoſa levans, gemitu omnis ſylva
remugit.
Talis erat facies, caeſi poſt fata elephantis
Candentis turmae. Hinc furiis majoribus, ardet
Phoebus, et ultrices hortatur in arma cohortes,
In ferrum, et caedes pronus, cupidusque nocendi,
Incautusque ambas perdit ſine lege phalangas.
Dumque hoſtes pariter cernat procumbere victos,
Ipſe ſuos morti indefenſos objicit ultro.
Mercurius melior furto cunctatur, et haerens
Usque alium ex alio ſpectando praevidet ictum.
Saepe ille ex longo meditatus fata ſuperbae
Reginae peditem perdendum comminus effert,
Diſſimulatque dolos, mox poenitet, et trahit alto
Improbus errorem ſingens ſuſpiria corde.
Jamque ſagittiferi è dextro ſpicula cornu
Virginis in latus albentis tendebat. Id hoſtis
Haud primum ſenſit, peditemque trahebat in atram
Laeva aciem rerum ignarus. Verum improba cladem
Et tantas Erycina Venus miſerata ruinas
Incauto juveni furtim tacito innuit ore,
Atque oculis (Phoebo nam fortè adverſa ſedebat)
Nulla mora, ad nutus divae tremefactus Apollo

Digitized by Google

Conſtitit, atque oculis latè agmina circumſpexit:
Et ſubito inſidias ſenſit, peditemque retraxit,
Quem contra impulerat dextra impiger, atque periclo
Reginam eripuit. Tum Maja Atlantide cretus
Littoreum caveae conceſſum vocibus implet,
Reginam captam ingeminans fremit undique turba
Coelicolûm ſtudiis variis; ſeſeque tuetur
Phoebus, et his alto fatur de littore verbis:
Quae porro invidia eſt, dextram ludicra petenti
Praelia corrigere incautam, in meliusque referre
Cum nec pacta vetent? Quodſi Maja ſate poſthac
Id ſedet omnino prohiberi, lege caveto:
Quique prior fuerit digitis impulſus in hoſtem,
Sive albus, piceusve fuat, diſcrimine nullo
Ille eat, et dubii ſubeat diſcrimina Martis.
Dixit, et haec toto placuit ſententia circo
Coelicolis. Venerem obtutu clam verſus acerbo
Jupiter increpuit nec ſenſit filius Arcas.
Sed puer ingemuit labefactus corda dolore
Ingenti. Vix ſe tenuit, quin ludicra caſtra,
Injectisque acies manibus confunderet ambas.
Tum ſecum ſtatuit furtis certare, dolisque
Omnibus, ac totis fraudes innectere caſtris.
Jam tum igitur juvenem pharetratum in praelia ducens

Cornipedis ſimulare gradus jubet. Ocius ille
Emicat, atque albae reginae fata minatur.
Non Phoebum latuere doli, ſubriſit, et ore
Verſus adſtantes: quamvis accommoda furtis
Mercurio ſit dextra, inquit, fraudique dolisque
Callide Atlantiada in vigiles; haud me tamen ultra
Fallere erit, jamque improbe iniquam corrige dextram.
Spectantum cunei ingenti riſere theatro,
Atque Arcas, veluti deceptus imagine falſa,
Summiſit buxum conceſſo in praelia greſſu,
Arcum intendentem: vigilat jam cautus Apollo
Fraudesque inſidiasque timens, occultaque furta.
Ille etenim perſaepe, manu dum ducit in hoſtes
Alternam buxum, ius contra et foedera pacta
Implicitans celeres digitos duo corpora bello
Objiciat ſimul, obſervet niſi providus hoſtis.
Jamque equitem contra nigrantem candidus arcum
Intendens ſeſe oppoſuit pharetratus, et arcet
Reginae jugulo intentum. Dum dexter oberrat
Huc atque huc elephas, niveisque exulat in armis.
Haeſerat in medio, dominae regique minari
Albus eques ratus impunè, et jam ſorte ſuperbus,
Nequicquam ſpoliorum animum paſcebat amore.

Digitized by Google

Non tulit hanc ſpeciem juvenis pharetratus, et arcu
Contendit calamum, ſeſeque immittit in hoſtem,
Fata licet pedes intentet, moriturus in armis
Inſigni pro laude, alvo mediae haeſit arundo
Stridula, et ima chalybs deſcendit in ilia adactus
Volvitur ille excuſſus humique, et calcibus auras
Verberat: in ventos vita indignata receſſit.
Inde ſagittiferum ſternit pedes hunc pedes alter
Hoſtili de plebe necat: pugna aſpera ſurgit.
Turribus occurrunt ingenti mole Elephanti.
Saeva pharetrigeri contendunt ſpicula nervis,
Quadrupeduinque gemit bicolor ſub verbere campus,
Incaluere animi parte ex utraque et in armis,
Concurrunt denſi ſimul omnis copia gentis,
Albaeque piceaeque duces, ambaeque phalanges,
Confuſaeque acies magno certamine totis
Denſantur campis, virtus, fortunaque in unum
Conveniunt. Hi nunc victores agmina verſa
Aequore agunt toto, verſis referuntur habenis:
Nunc iidem variantque vices, et fluctuat omnis
Area bellorum: vaſti velut aequoris undae,
Si quando inter ſe recluſo carcere ſaeva
Bella cient animoſi Euri, vertuntque profundum

Jo-

Jonio in magno, aut undiſono Atlanteo,
Alternos volvunt procurva ad littora fluctus.
At medias acies inter crudeſcit Amazon
Candida plena animis, multisque in millibus ardet.
Namque ſagittiferum incurſans, rediensque elephantes
Nigrantes ſternit dextra, laevaque per alas
Fulminat, atque manu ſpargens haſtilia ſaevit.
Bellanti dant tela locum, retroque reſidunt
Hinc atque hinc inimicae acies: per tela, per hoſtes
Illa ruit pulchram in mortem, ſimul ultima tentat
Caſtra fugae fidens, animosque in bella viriles
Saeva gerit, penetrat cuneos, aperitque viam vi.
Tandem fuſca cohors, nigrantisque arbiter alae
Ipſe etiam arma ſuae trepidus, viresque animosque
Virginis implorat, nulla eſt mora, fervida Amazon
Emicat, atque ardens paribus ſe ſiſtit in armis.
Quem primum haſta, aut quem poſtremum bellica virgo
Demetis, aut quot humi candentia corpora linquis?
Semianimes volvuntur equi niveique nigrique,
Et peditum cunei, dilectaque pectora Marti,
Aligera juvenes in euntes bella ſagitta.

Quis cladem fando illius, quis funera pugnae,
Proſtratosque duces ſperet ſe aequare canendo?
Sternitur omne ſolum buxo, atque miſerrima caedes
Exoritur. Confuſa inter ſeſe agmina caedunt,
Implicitaeque ruunt albae, nigraeque phalanges.
Sternuntur pedites et corpora quadrupedantum.
Nam verſae inter ſe jactantes mutua tela
Foemineis ambae nituntur Amazones armis,
Usque adeo certae non cedere, donec in auras
Aut haec aut illa effundat cum ſanguine multo
Saevam animam, ſola linquentes praelia morte.
Interea amborum populorum rector uterque
Captivos hoſtes, et victa cadavera bello
Carcere ſervabant caſtris vicina, caventes
Ne capti ſemel aut obita jam morte jacentes
In vitam revocati iterum certamina inirent.
At lateri innixus Phoebeo Threicius Mars
Junctus amicitia puero Arcadi, ſi quid amico
Fata ſinant prodeſſe, animum per cuncta volutat,
Obſervatque omnes caſus, tum corpora bina
Capta, pharetratum juvenem, peditemque nigrantes
Coetibus è functis jam vita, atque aethere caſſis
Surripit, et caſtris rurſum clam immittit apertis.
Ergo iterum gemini captivi praelia inibant,

Miſcebantque manus animoſi, atque arma ferebant.
Haud ſecus (ut perhibent) cum Colchis nacta cadaver
Aut virgo Maſſylla recens, cantuque triformem
Saepe ciens Hecaten, ac magni numina Ditis,
Falſam animam inſinuat membris, aurasque loquaces:
Continuò erigitur corpus, loquiturque videtque,
Et viros inter fruitur coeleſtibus auris.
Non tulit indignum facinus Junonia proles
Mulciber (ille dolum ſolus deprehendit) et ore
Inclamat, Phoebumque monet. Thrax palluit heros
Deprenſus. Phoebo exarſit dolor oſſibus ingens.
Tum Marti pater omnipotens iratus iniqua
Praeſidia abduci, atque indebita corpora bello
Protinus e caſtris jubet, atque retexere falſos
Hinc atque inde ictus, et cuncta in priſtina reddit.
Jamque duces furiis ambo majoribus inſtant,
Reginasque ambas converſa per agmina mittunt
Caede madent illae toto aequore fata ſerentes.
Conſidunt tandem obverſae, regesque tuentur
Quaeque ſuum, ecce autem bellatrix agminis albi
A tergo ferro invaſit, ſtravitque nigrantem,
Ignaram; Verum ipſa etiam cadit icta ſagitta,

Ah miſera, et ſpoliis haud longum exultat opimis.
Convertere oculos ambae hinc atque inde cohortes,
Atque acies lacrymis, et foemineo ululatu
Ambas incubuiſſe putes, dum funera ducunt.
Tum reges moeſtos ipſa ad praetoria denſi
Agglomerant ſeſe circum; timor omnibus idem
Incumbit, par tempeſtas, par hauſit utrosque
Diluvium populos, et ſunt ſua funera cuique.
Haud prorſus tamen ambobus defecerat omne
Robur: opes reſtant, et adhuc intacta juventus,
Tres pedites tibi Phoebe, ſagittifer alter, et ingens
Bellua turrito dorſo, totidemque tibi Arcas
Excepto elephante, alta qui nuper in aula
Pace fruens cecidit poſitis inglorius armis,
Eminus aligera percuſſus arundine pectus.
Sed dexter tibi reſtat eques imperditus, hauſit
Caetera bellantum Mars impius agmina, bellique
Alea florentes et deſolaverat aulas.
Et Cyllenaeo juveni ſpes occidit omnis.
Aeſtuat amiſſae gentis memor, et ſuſpirat
Heröes magnos totfato corpora functa.
Non tamen excedit pugna, fracta agmina bello,
Reliquias tenues immittis Apollinis aſtu,
Cautior in pugnam mittit, poſt funera tanta
Si qua fata ſinant gentis ſarcire ruinas.
It nigrum campis agmen, ſtat ubique morari,

Fortunamque omnem tentare, aditusque nocendi.
Exultat contra non aequo praelia motu
Cynthius invadens; facies indigna cohortum,
Heu facies miſeranda ducum! raro agmine aperta
Caſtra patent latè, viduatae et civibus aulae.
Moerebant vacuis thalamis regnator uterque
Jam dudum exoſi ſine conjuge taedia lecti.
Primus amor maneat, quamvis immotus, utrisque,
Sors tamen ad nova conjugia, atque novos hymenaeos
Flectit iniqua. Igitur primum rex agminis albi
Reginae comitis olim fidasque miniſtras
Regali invitat thalamo, quae funera moeſtae
Poſt fera bellatricis herae tela irrita bello
Jactabant acies inter, cuneosque nigrantes
Oppetere amiſſae dominae pro caede paratae.
Sed prius explorare auſus ſedet, atque viriles
Cunctarum ſpectare animos, ut digna cubile
Intret in hoſtiles ſedes, atque ultima caſtra
Hortaturque, jubetque ſupremam apprendere metam.
Nulli fas etenim regis ſperare cubile
(Pacta vetant) niſi quae per tela invecta, per hoſtes
Tranſactis ſpatiis cunctis impunè ſuprema
Attigerit prius adverſi penetralia regis.

Digitized by Google

Arrexere animos famulae, pariterque per hoſtes
Limitibus properant rectis. Tamen ocior anteit
Tertia, quam dextro ducebat ſemita cornu,
Exultatque agitatque animo connubia regis,
Nam comites ſpe ſublapſa ceſſere volentes.
Illa volat coeptis immanibus, addidit alas
Gloria praepetibus plantis, et plurima merces.
Nulla obſtat mora: nec facinus prohibere tyranno
Cura nigro eſt, novaque ipſe etiam connubia tentat,
Et vacuis thalamis alias inducere nuptas.
Ergo iter alternae accelerant, famulamque ſiniſtram
Quarto limite agit, ſaltu ſed tardior uno
Parrhaſius juvenis *x*), jamque imperterrita virgo
Candida, facta potens voti, penetraverat omnes
Sedes, atque alacris metu conſederat alta.
Tum rector jubet afferri ſellamque, tiaramque
Extinctae ornatus, nec non fulgentia ſceptra,
Dignaturque toro meritam, optatisque hymenaeis
Gaudet cana cohors, inſultatque eminus atrae.
Haud lacrymas cohibet Maja ſatus, aethera voce
Inceſſens, pictosque a pectore rupit amictus.
Nigranti famulae tantùm gradus unus ad ipſam
Reſtabat metam, ah miſerae, ſed limite recto

---

x) Mercurius.

Turritus fera fata elephas impunè minatur
Inſurgens, ſi ſupremam contingere ſedem
Audeat, et toto caſtra obſidet ultima tractu,
Et pavidam obſervans extremis ſedibus arcet.
Interea nova regali dignata virago
Connubio exultans, toto dat funera campo.
Illam tollit honos novus, et fortuna tumentem
Fulminis in morem ruit, atque nigrantia ſaevit
Caſtra per, et ſedes, ac ſidera territat armis.
Horreſcunt faciem inviſam nigra agmina crudae
Virginis, atque imae exoptant telluris hiatus.
Diffugiunt trepidi vaſto irrumpente fragore,
Hoſte, metuque omnes acti glomerantur in unum,
Aulai in medio juxta latera ardua regis
Haud ſecus alta boves ſparſae per paſcua quondam,
Ut ſenſere lupum venientem, protinus omnes
Conveniunt trepidae, et fortem facto agmine taurum
Ductorem armenti implorant, ipſique propinquant
Certatim inter ſe trudentes cornua rauco
Murmure, mugitu longè nemora alta reſultant.
At regina furens trepidos toto agmine victrix,
Impingens in terga, ipſique ante omnia regi
Fata parans, pugnas alta ad praetoria miſcet;
Nunc ruit huc, nunc huc, tunc et niſi laeva fuiſſet
Mens illi, poterat candentem invadere ſedem

Limite in obliquum quarto, et concludere fauces.
Ultimus ille labor regi, gentique fuiſſet
Nigranti, et fatis Arcas lugeret iniquis.
Nempe erat hinc lethi facilis via in ilia regis,
Nec poterat quisquam ſe tantae opponere cladi.
Senſit Atlantiades tacitus, dubioque tremebant
Corda metu, accelerare hoſtem jubet improbus, ictum
Ne videat, verbisque rupit per inania mentem,
Caſtigatque moras. Adeon' inuat usque morari,
Nec pudor eſt? quae tanta animis ignavia? ſic nos
Increpitas ſemper cunctantes impiger ipſe?
Scilicet expectas dum nox certamina tollat?
His actus peditem imprudens dum captat Apollo
Praeteriit fortunam, alacer vocem extulit aſtris
Laetitia exiliens Cyllenius. Inde periclo
Regem ipſum eripiens opponit Amazonis armis
Haud invitum equitem, qui ſaevos arceat ictus.
Tum ſecum meditans candenti lethum elephanti,
Qui meta acerbat famulam, ne regis iniret
Conceſſos thalamos, curvato perculit arcu.
Concidit, atque ictu tellurem bellua vaſto
Pulſavit moriens, dum regi intentat Apollo
Nequicquam exitium. Tum metam impunè miniſtra

Nigra tenet, (nec Phoebus obeſt) jam regia conjunx.
Jamque alacres paribus certamina viribus ambo
Rurſum ineunt, nuptasque ferunt in bella ſecundas.
Tum, quamquam ambiguae ſpes ſint, incertaque belli
Alea adhuc, tamen, ac ſi palmae certus, et omne
Diſcrimen poſitus ſit ſupra, gaudia ficto
Ore puer Majae ſimulat, verbisque ſuperbit
Improbus inſultans, aſtus genus, et ſua creber
Vocibus extollens albae premit arma cohortis.
Quem ſic deprenſa juvenis Latonius arte
Increpidat: nondum extremam dubio ultima bello
Impoſuit fortuna manum, et jam voce ſuperbis.
Proinde mihi inſulta, et tumidis reple omnia verbis,
Creta tuum annuerit tibi cum victoria Martem.
Sed jam nulla mora eſt: tua nunc nunc irrita faxo
Dicta manu. Haec fatus reginam hortatur in hoſtes.
Continuo exoritur magnum certamen, et ingens
Hinc atque hinc rabies, dum fixum vincere utrisque
Audentes in tela ruunt, ſtat multus ubique

Terror, ubique pavor, mortisque ſimillima imago.
Nituntur cuncti adverſi, ſeſeque viro vir
Obtulit. Invigilant caſtris avertere peſtem
Quisque ſuis, hoſtemque fugant, hoſtiliaque ipſi
Caſtra petunt, variantque vices, fortunaque ludit
Spe cupidos, et corda morae impatientia torquet.
Funera ſpargebat fuſcae regina cohortis
Per medias animoſa acies: non aemula contra
Oppoſuit ſeſe virgo, ſed calle per hoſtes
Secreto interea regis tendebat ad alta
Limina. Dum ſubito captis cuſtodibus arcis
Irruit, atque aditus irrumpens obſidet aulam,
Intentatque necem regi. Tum nigra virago
Poſtquam altis vidit canam in penetralibus hoſtem,
Caede madens ſtrages cito linquit et imperfecta
Funera, et acta pedem retro exanimata repreſſit,
Nec timuit mediam ſe certae opponere morti,
Et patriae, et trepido properans ſuccurrere regi.
H c aliud majus Phoebo, graviusque dolendum
Objicitur, Nam cornipedem Cyllenius atrum
Huc illuc agitans campo inſultabat aperto.
Ardet equus ſaltuque furit, nec deſtitit auſis,
Donec reginae pariter, regique minatus
Optatam tenuit ſedem, exitioque futurus
Aut huic, aut illi nigrantibus obſtitit armis.

Ut vidit, triſti turbatus pectore Apollo
Ingemuit, largusque genis non defuit humor.
Et jamjam labi, atque retro ſublapſa referri
Spes omnis, fluxae vires, averſa Deûm mens.
Arcas ſucceſſu exultans, ac munere divûm
Laetus, ovansque animum vocemque ad ſidera
tollit,
Et tandem rediit vigor in praecordia victo.
Protinus incluſam feriens ſub tartara mittit
Reginam, et ſpoliis potitur non ſegnis opimis.
Tantum olli bellator equus cadit ilia foſſus
Ultoris ferro regis, nondum tamen expers
Phoebus abit, ſed pugnat adhuc, atque agminis
albi
Relliquiae pedites duo, et arcu inſignis eburno,
Martis amor juvenis, nequicquam bella la-
ceſſunt.
Audentes facit amiſſae ſpes lapſa ſalutis,
Succurruntque duci labenti in funera, ſed non
Talibus auxiliis, nec defenſoribus iſtis
Tempus eget; toto Maja ſatus aequore ſaevit.
Inſtat vi multa nigra virgo, ſeptaque regis
Circuit, excidium intentans, hac perfurit atque
hac,
Nec requievit enim, donec certamine iniquo
Relliquias gentis candentis, et ultima bello
Auxilia abſumpſit. Medio rex aequore inermis
Conſtitit amiſſis ſociis, velut aethere in alto,
Expulit ardentes flammas ubi lutea bigis
Luciferis aurora, tuus pulcherrimus ignis

Digitized by Google

Lucet adhuc Venus, et coelo mox ultimus exit.
Nulla ſalus illi ſuperat, ſpes nulla ſalutis,
Non tamen excedit victus, ſed claudere ſeſe
Hoſtiles inter cuneos impunè per enſes
Actus avet, donec nusquam ſpatia ulla ſuperſint
Effugiis. Nam ſi nemo illi fata minetur,
Nec ſuperet ſedes, quam impunè capeſſere poſſit,
Nil tantorum operum impenſis foret omnibus actum,
Sed labor effuſus fruſtra, viresque fuiſſent,
Nec titulos quisquam, aut victoris nomen haberet.
Ergo per vacuas ſedes deſertaque caſtra
Nunc huc, rurſum illuc in certos implicat orbes
Diffugiens, niger inſequitur rex aequore toto,
Atque fugae ſemper ſpatiumque obitumque relinquit.
Poſt ubi ſupremo tendentem limite greſſum
Vidit, reginam ſedes ſervare ſecundas
Juſſit ab anguſtis ne ſe ille abducere poſſet
Ordinibus, tantumque fugae miſero ultima reſtat
Linea, tum ſeſe contra niger aemulus infert
Dux gentis, propiore gradu, ſedes tamen una
Alterum ab alterius contactu ſummovet usque.
Ut vero contra exultantem victus, et expers
Conſtitit invitus, fortunam nacta virago

Extremam inſiliit ſedem, totoque minatur
Limite, nec miſero reſtat locus amplius usquam.
Tandem illum ſurgens virgo crudelis in enſem
Immolat, et finem impoſuit fors aſpera pugnae,
Ingenti ſuperûm plauſu, et clamore ſecundo.
Victor Atlantiades exultat littore toto
Improbus, et victo inſultat, ridetque dolentem:
Quem pater omnipotens ad ſe vocat, et dat habere
Felicem virgam, qua puras evocet umbras
Pallenti Styge, ut infectum ſcelus eluit ignis,
Quaque Erebo damnet ſontes, et carcere coeco,
Detque, adimatque oculis ſomnos, et funere in ipſo
Lumina lethaeo claudat perfuſa ſopore.
Mox vero gratum ludum mortalibus ipſe
Oſtendit Deus, et morem certaminis hujus
Italiae primum docuit celebrare colonos.
Namque olim, ut perhibent, dilectam Scacchida, qua non
Inter Seriadas praeſtantior altera Nymphas,
Compreſſit ripa errantem, et nil tale putantem,
Dum paſcit niveos herboſa ad flumina olores.
Tum bicolorem illi buxum dedit, atque pudoris
Amiſſi pretium vario ordine picturatam
Argentique aurique gravem tabulam addidit, uſumque.

Digitized by Google

Edocuit. Nymphaeque etiam nunc ſervat honorem,
Et nomen ludus, celebrat quem maxima Roma,
Extremaeque hominum diverſa ad littora gentes.
Omnia quae puero quondam mihi ferre ſolebant
Seriades, patrii canerem dum ad flumina Serii.

Neunter Abſchnitt.

Aelteſtes erweitertes Schachſpiel der Perſer bei Firduſsi. Schachſpiel des Tamerlan.

Der folgende Abſchnitt wird uns ein zuſammengeſetztes Schachſpiel bei den Indern kennen lernen, deſſen Alterthum bereits weit über die Zeiten der Verpflanzung des Schachſpiels nach Perſien unter Regierung des Anuſchirwân hinauszureichen ſcheinet: es wird alſo nicht befremden, wenn wir ein erweitertes Schachſpiel ſchon in den Zeiten der erſten Ueberpflanzung nach Perſien hinaufgerückt finden. In der That iſt dasjenige Schachſpiel, welches der berühmte Dichter Firdûſsi ſchildert, indem er uns die Erzählung darleget, wie das Schachſpiel aus Indien, dem Lande ſeiner Erfindung, zuerſt nach Perſien an den Hof des Choſsrû Anuſchirwân gekommen, und gegen das in Perſien erfundne Nerdſpiel ge-

wechſelt ſei, nicht das gemeine einfache Schachſpiel, welches wir bisher beſchrieben haben, und welches man in Europa gewöhnlich zu ſpielen pfleget, ſondern es iſt um vier Figuren vermehrt und wird auf einem Brete mit 80 Feldern geſpielt. Auf jeder Seite des Quadrats zählet man alſo 10 Felder, und die zwo Reihen, da die Armeen einander gegenüber zu ſtehen kommen, haben jede zween Bauern oder Fuſsmänner und eine doppelte vornehme Figur mehr als gewöhnlich. Dieſe letztere heiſst das Kameel. Der Platz der beiden Kameele aber iſt nach den beiden Elefanten, zwiſchen dieſen und den beiden Reutern. Die Folge der Figuren nämlich iſt dieſe:

Digitized by Google

Roch.	Springer.	Kameel.	Elefant.	Fers.	König.	Elefant.	Kameel.	Springer.	Roch.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Roch.	Springer.	Kameel.	Elefant.	Fers.	König.	Elefant.	Kameel.	Springer.	Roch.

Die beiden neu hinzukommenden Bauern ſind in allen Stücken den übrigen Bauern des Spiels gleich.

Das Kameel aber, welches perſiſch Schutùr oder Uſchtùr genannt iſt, gehet wie

wie der Läufer oder Elefant und wird von dem Spieler nach denſelben Regeln behandelt.

Der ganze Geſang des Schâhnâmè Firduſsi, welcher die Geſchichte des Choſsru Anuſchirwân erzählt, und die Nachricht von Erfindung oder vielmehr Ueberpflanzung des Schachſpiels nach Perſien und des perſiſchen Nerdſpiels nach Indien enthält, iſt voll von dieſem Spiele. Ich werde hier aber blos den Freunden der perſiſchen Litteratur zu gefallen diejenigen Stellen ausheben, welche ſchon Thom Hyde hat abdrucken laſſen, und welche eigentlich die Lage der Figuren und die Ordnung des Spiels andeutet. Das übrige würde für dieſes Werkchen zu viel Raum einnehmen.

Ich laſſe mit Hyde den perſiſchen Text ſelbſt folgen, und dann der Kürze wegen die lateiniſche wörtliche Ueberſetzung des Hyde, jedoch daſs ich in den Anmerkungen die wenigen verſchiednen Lesarten meines Codex notire.

Nach dem Codex des Hyde, welcher noch auf der Bodlejaniſchen Bibliothek in Oxford aufbehalten iſt, p. 1069, in meinem Codex fol. 424. a)

Digitized by Google

بیاراسته شاه در قلب کپاه (1
بیکی (2 دست فرزانه نیکی خواه
ابر دست شاه از رویه دو پیل
زپیلان شده گرد همرنگ نیل
دو اشتر بر پیل کرده بپای
نشانده بدیشان دو پاکیزه رای
به پهلوی اشتر (3 دو اسب ودو مرد
که پرخاشجوینده (4 روز نبرد
مبارز دو رخ بر دو روی دو صف
زخون جگر بر لب آورد (5 کف
پیاده برفتن زپیش وزپس
که او بود در جنگ فریاد رس
جو بگذاشتی تا سر آورد گاه
نشستی چو فرزانه بر دست شاه
همان (6 نیز فرزانه یکخانه خویش (7
برفتن نبودش ازین شاه پیش

زیکی (2 وقلب وسپاه (1
آوره (5 جویند (4 بدین سپهر بر (3
پیش (7 هما نه (6

سه خانه برفتي سر افسراز 8) پيل
بديدي همه رزم گاه از دو ميل
سه خانه برفتي 9) شتر همچنان
باورد كه بر دمان ودنان
نرفتي كس 10) پيش رخ كينه خواه
همي تاختي او همه رزم گاه
همي راند هر يك بميدان خويش
برفتن نكردي يكي كم وبيش
چو بردي يكي حمله بر ديگري 11)
تكهدا شتي مرد يارا ياوري 12)
چو ديدي كسي شاه را در نبرد
باواز گفتي كه اي شاه برد
سبك شاه از راه برخاستي
گزان لشكري ياوري خواستي

---

8) سرافراز. Dieſe Lesart konnte Hyde blos vermuthen.

9) برفتن 10) كسي 11) 12) ommittuntur.

In procinctu ſtat Rex in medio loco,
Ad cujus manum eſt Ferſâna 1) ei benevolens.
Juxta manum Regis utrinque ſunt duo Elephantes.
A quibus Elephantibus excitatur pulvis 2) coerulei coloris.
Duo Cameli juxta Elephantes ſunt pedibus conſiſtentes.
Juxta eos nempe collocati ſunt hi duo praecellentes ingenio
Ad latus camelorum ſunt duo Equi cum equitibus,
Qui certaminis quaeſitores 3) ſunt die proelii.
Strenui ſunt duo Rochi ad utriusque ordinis extremum,
Qui prae ſanguine jecoris 4) effuſo manum ori admovent.
Pedes adeſt apud eundem ante et pòſt,
Qui tempore belli multum exclamare ſolet.
Quando iſte pertranſiverit ad extremum bellatorii campi,

---

1) Is eſt Conſiliarius ſapientiſſimus, ſ. Magnas conſultiſſimus, qui Dux totius exercitus.

2) Sc. Nubes pulveris.

3) i. e. Proclives ſunt ad quaerendum occaſionem certandi.

4) Quem nos dicimus ſanguinem cordis.

Sedet ſicut Ferſâna juxta manum Regis. 5)
Talis etiam Ferſâna unica areola
Plus, non poteſt ab iſto Rege diſcedere.
Per tres areolas diſcedit elatus Elephas, 6)
Perluſtratque proelii campum per duo milliaria.
Per tres areolas diſcedit Camelus eodem modo,
Ad belli locum procedens furens et ſuperbiens.
Nemo audet ambulare coram Rocho vindictivo,
Nam ille currit per totum proelii campum
Unusquisque movetur in ſuo ipſius Meidân 7)
Adeo ut nemo poſſit ambulare minus aut plus.
Quando unus in alterum facit impetum,
Quisque obſervat ut ſocio ſuo opem ferat.
Quando aliquis videt Regem in proelio,
Elata voce dicit; o Shâh apage.
Tum agilis Rex de illa viâ ſurgit,
Quia ab illo exercitu opem petit.

---

5) Sc. ſi Primarius Ferſâna ſ. Dux generalis perierat non duo Generaliſſimi eodem tempore eſſe non poſſunt. Aliàs autem in procinctu reſervatur donec Generaliſſimus interficiatur; in cujus locum ſuccedit et ſubrogatur.

6) Aliter quam fit apud Europaeos. Sunt quoque in India, qui altero ordine collocant Scachos Shah, Fers, Schutûr, Aſp, Pîl et nullum Roch agnoſcunt. Sed hoc peculiare, nec apud omnes receptu.

7) i. e. ſecundum proprios ſuos limites et certas ſuas leges.

Digitized by Google

Die wenigen verſchiednen Lesarten meines Codex, welche in den Anmerkungen notirt ſind, verändern den Sinn dieſer Ueberſetzung im Ganzen gar nicht. Nach denſelben wird ſie blos nachfolgende Abänderungen erleiden.

In procinctu ſtat Rex et cor et nigrum 1)
De cujus manu — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
Prope quos conſpiciuntur duo Equi cum equitibus
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
Adeo ut nemo poſſit ambulare minus aut plus.
Quando aliquis videt Regem in proelio
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —

Man kann ſich aus allem dieſen wenigſtens einen allgemeinen Begriff von demjenigen Schachſpiele der Perſer machen, welches in einer etwas erweiterten Geſtalt ſchon bei Ferduſsi vorkömmt. Ich habe hier nichts darüber beizufügen, und betrachte daher zunächſt das Schachſpiel des Tamerlan, welches

---

1) D. i. tanquam cor et centrum (totius exercitus.)

Digitized by Google

um ein anſehnliches mehr erweitert iſt, als das vorige.

Nächſt den Perſern waren, wie bekannt, die Munghalen, die unter dem Tîmûr (Tîmûrlengk oder Tamerlan, d. i. dem lahmen Tîmûr) ganz Aſien erſchütterten ganz vornehmliche Freunde und leidenſchaftliche Liebhaber des Schachſpiels. Tamerlan ſelbſt beſtrebte ſich alles hervorzuſuchen, was nur zur Kriegsbeeifrung und Erhaltung der Tapferkeit ſeiner Nation abzwecken mochte. Er führte daher auf ſeinen Zügen, als ein exemplariſcher Schachſpieler, ein prächtiges Schachſpiel bei ſich, und pflegte vor jeder zu unternehmenden Expedition mit ſeinen Feldherrn darauf zu ſpielen, um gleichſam die Gründe ſeines Verfahrens mit ihnen überlegen zu können. Sein Andenken hat ſich daher nicht blos auf weitläufige Eroberungen, ſondern auch vornehmlich bei den morgenländiſchen Schachſpielfreunden durch einen von ihm zuerſt gefundenen meiſterhaften Zug erhalten, bei welchem die Hauptabſicht dahin ging, mit dem Ferſana oder Fers gleich bei dem dritten oder vierten Zuge den Königs Roch zu nehmen, und dann den ganzen Flügel zu demoliren. Zu dieſem Ende muſste der Fers ſich beim erſten Zuge als Laufer auf den Flügel, wo der feindliche König ſtand vordringen. Wurde ihm die Spitze geboten,

Digitized by Google

ſo nahm er beim zweiten Zuge als Roch den Königsbauer und ſetzte den König dadurch in Gefahr. Der dritte Zug nahm den Roch, der durch das gardés bieten von ſeinem Bauer entblöſst war. Und ſo auf ähnliche Art. Aber wir müſſen die Verfaſſung des Spiels ſelbſt näher kennen lernen. Die Hauptquelle iſt Ibn ʻArabſchâh.

Dieſer Verfaſſer meldet, daſs er bei Tamerlan dreierlei Arten Schachſpiel geſehen habe, nämlich Schathrandſch medûr, d. i. das runde Schachſpiel, Schathrandſch thavîl, d. i. das lange Schachſpiel, und Schathrandſch khebîr d. i. das groſse Schachſpiel, Dieſe drei Varietäten des Schachſpiels habe ſich Tamelan ſelbſt ausgedacht, damit er im Stande ſei, durch ein ſo erweitertes Spiel, mehr als in dem gemeinen, die damalige Kriegsverfaſſung darzuſtellen.

Von dem runden und dem langen Spiel hat uns ʻArabſchades keine Schemata aufgeſtellet. Aber das dritte, nämlich das groſse Schachſpiel des Helden hat er uns genauer kennen gelehret. Es gehört dahin folgende Stelle: "Er befleiſsigte ſich, ſagt ʻArabſchades, der Lehren ſeiner Aerzte und Aſtronomen mit einer Aufmerk-

ſamkeit welche er jederzeit durch das Schachſpiel zu ſchärfen wuſste, welches er während ihrer Verhandlungen ſpielte, um dadurch ſeinen Verſtand zu ſchärfen und zuſammen zu nehmen. Sein Geiſt aber war höher geſtimmt, als daſs er ſich mit den gemeinen kleinen (oder einfachen) Schachſpiel hätte befriedigen ſollen. Er übte daher ein gewiſſes groſses Schachſpiel. Das Schachbret zu dieſem Spiele enthält an Feldungen von zehn zu elfe; indem daſſelbe durch zween Kamelopardel oder Serâfen, zween Wächter, zween Maſchinen und einen Veſîr und dergleichen Dinge vermehret worden iſt. Dieſes groſse Schachſpiel hat inzwiſchen vollkommne Gleichheit mit dem kleinen, und ſo umgekehrt.„

Das groſse Schachſpiel des Tamerlan hielte alſo nach des 'Arabſchades Schilderung nur 110 Feldungen, was aber für die Ausdehnung des Spiels zu beſchränkt ſcheinet, daher wie ſchon Hyde bemerkt, man vielmehr ein Schachbret von 132 Feldern denken muſs, worauf auf jeder Seite die Schachfiguren

nicht wie bei dem gemeinen Spiel in doppelter, ſondern in dreifacher Reihe ſtehen.

Die Schachfiguren ſelbſt ſind, die beim ordinären Schachſpiel gebräuchlichen, welche im Vorhergehenden dieſes Werkchens bereits gemuſtert worden ſind, nur daſs noch 9 Vornehmere, und 6 Gemeine dazu kommen, welche dieſem gröſsern von Tamerlan erfundenen Spiele allein zugehören, und welche wir gleich nachholen werden, wenn wir zuvor gezeigt haben, wie die ſämmtlichen Figuren dieſes Spiels nach ihrer Ordnung zu ſtehn pflegten.

Nämlich alſo:

Ruch. Farasſ. Dabbaba. Thalſ'a. Serafa. Baidak elſchah. Serafa. Thalſ'a. Dabbába. Farasſ. Ruch.
Fil. - - - Dſchamal. - - - Ferſin. Schah. Weſir. - - - Dſchamal. - - - Fil.

Baidak elbaidak	Baidak elbaidak
Baidak elfarasſ	Baidak elſaraſs
Baidak elweſir	Badak elweſir
Baidak eldſchamal	Baidak eldſchamal
Baidak elfil	Baidak elfil
- - -	- - -
Baidak elſerafa	Baidak elſerafa
Baidak elthali'a	Baidak elthalí'a
Baidak eldabába	Baidak eldabbàba
Baidak elferſîn	Baidak elfersîn
Baidak elruch	Baidak elruch

Fil. - - - Dſchamal. - - - Ferſin. Schah. Weſir. - - - Dſchamal. - - - Fil.
Ruch. Farasſ. Dabbaba. Thalſ'a. Serafa. Baidak elſchah. Serafa. Thalſ'a. Dabbaba. Farasſ. Ruch.

Und nun folgen alſo die ſämtlichen Figuren insbeſondere, nach ihren Namen und Bedeutungen.

I.

Drei Hauptperſonen.

1) Schâh, der König, ſ. oben p. 158.

2) Ferſîn, der Feldherr, ſ. oben p. 164.

3) Weſîr, der Groſsweſîr oder erſter Miniſter, Perſiſch heiſst er Iltſchi und iſt der Viçarius Regis, der die Bürde des Königs tragen muſs. Die Neugriechen haben einen Ουκριζης (ſtatt Ουαζιρης) aus ihm gemacht. Er iſt als des Königs höchſter Rathgeber, erſter geheimer Rath zu betrachten — Regis conſiliarius, in der türkiſchen Verfaſſung mit den Beinamen groſs, der Groſsweſîr (Weſîr âlîm). Iſt gleichſam der Prorex. oder Vicekönig, der bei ſeiner Abweſenheit ſein Amt einem andern höchſten Staatsbedienten anzuvertrauen pflegt, den man Kâim makâm (d. i, der Stellvertreter) nennt. Tamerlan erfand alſo die dritte Hauptperſon in ſeinem Schachſpiel nach Anlaſs der orientaliſchen Staatsverfaſſung. Dieſe Figur hat gleich dem Fers alle mögliche Freiheit in Spiel, allenthalben durchzudringen.

II.

Vierzehn andre vornehmere Perſonen.

1) Die beiden Fîl oder Elefanten, ſ. oben p. 170 f.

2) Die beiden Dſchamal oder Kameele, die ſchon im Schachſpiel des Ferduſsi vorhanden ſind, ſ. oben p. 271. Dſchamal heiſst ein Kameel auf arabiſch, Schutùr oder Uſchtùr aber auf perſiſch; türkiſch Devè oder Temè.

3) Die beiden Faraſs oder Springer, ſ. oben p. 185.

4) Die beiden Ruch oder Roch, ſ. oben p. 186.

5) Die beiden Serâfa oder Kameelpardel. Dieſes Thier iſt nunmehro bei den Naturforſchern bekannt genug, und wird Serâfa, Surâfa (gemeiniglich Zirâfa geſchrieben) auch mit einen arabiſchen g. Girâfa oder Dſchirâfa geheiſsen. Die Spanier nennen es dahero Giraffa und auf Latein giebt man es Camelopardalis, bei Agatharchides Camelopanthera.

Der Name ſchreibt ſich von dem arabiſchen Wurzelworte Saraf d. i. aſſilivit, properavit incedendo. Denn vermöge der Ungezwungenheit und Schlüpfrigkeit ſeines Laufes übertrift es den künſtlichen Lauf des

Pferdes an Schnelligkeit; da es mit ſeinen längeren Schenkeln ungleich weiter auszuheben vermag. Im Spiel daher iſt dieſe Figur eines ſchnellern Fortſchritts fähig und zwar im Sprunge auf die Weiſe des Springers.

Die Perſer nennen dieſes ſonderbare Thier, deſſen Naturgeſchichte in den ältern Zeiten mit mancherlei Fabeln verworren war, Schutùr Gkâo Pelèngk oder Uſchtùr Gkâo Pelèngk d. i. Camelo-bovino-pardus, Kameelſtier-Pardel. Man glaubte nehmlich gemeinhin, daſs in dieſem Thiere die drei Geſchlechter, das Kameel, das Rind und der Pardel vereiniget ſeyn. Eigentlich aber ſind nur in ſeiner äuſsern Geſtalt von jeden dieſer Geſchlechter einige Charaktere vermiſchet.

Bochart in ſeinem Hierozoicon, wo er vom 'ebräiſchen זמר handelt, führt die Nachricht von unſerer Serâfa aus dem 'arabiſchen Wörterbuche Kamûsſ an, und ſchreibt unrichtig Ostor caujalanc ab, ſo man nach ſeiner Schreibart in Ostor cau palanc wird umändern können.

Auch das 'arabiſche Serâfa pflegen die Türken fälſchlich Surnâpa oder Surnâba auszuſprechen und zu ſchreiben. Moch mehr verſtümmelt iſt Nabis oder Nabim, wie es bei den Aethiopiern heiſsen ſoll. Einige Schriftſteller haben ſogar Anabula.

Nach Hiob Ludolfs Nachricht iſt der wahre Name des Thiers bei den Hhabeſſiniern Sarâth, das aber vielleicht aus Sarâf entſtanden. Vollſtändiger ſagt man Sarâth Katſchin, d. i. Cauda tenuis, λεπτουρος, λεπτοκερκος, weil das Thier ohngeachtet ſeiner Gröſse doch keinen eigentlichen Schwanz, ſondern nur eine Blume hat.

Schon Heliodor in ſeinen Aethiopicis beſchreibt den Kameelpardel (Καμηλοπαρδαλιν) umſtändlicher und eben ſo Dion Caſſius in der römiſchen Geſchichte B. 43. p. 225. daſs dieſes Thier dem Kameel an Geſtalt am nächſten komme, daſs es lange Vorderfüſse und ganz kurze Hinterfüſse habe, mit einem langen Halſe verſehen, und wie der Pardel ſcheckigt ſei. —

Calcaſchendi thut hinzu, daſs es einen Schwanz und Hufe habe, wie das Rindergeſchlecht, und die Farbe weiſs- und gelbbunt ſei. Genauer geht das perſiſche Buch Mudſchiſât zu Werke. Es heiſst daſelbſt: "Sein Kopf iſt wie der Kopf des Kameels, aber mit Ochſenhörnern. Die Haut iſt gleich der Pardelhaut gefleckt. Es hat über das geſpaltene Ochſenhufen und einen ſehr langen Hals. Die Vorderfüſse ſind ungemein lang, die Hinterfüſse deſto kürzer. Der Börzel iſt wie am Hirſche. Im Ganzen hat es das meiſte in der Geſtalt vom Kameele.„ —

Digitized by Google

Daſs die Hörner wie beim Ochſen ſind, das ſagt auch ein ander perſiſch Büchelchen, das von der Jagd geſchrieben iſt. Vermöge ſeiner hohen Vorderbeine und langen Halſes iſt dieſes Thier ſehr hoch, wenn es ſtehet und kann von den Bäumen die Brüchte herunter langen. Denn ſein Kopf ſoll, wenn er aufrecht ſtehet, elf Fuſs von der Erde erhoben ſeyn.

Von der Gelenkigkeit und wunderbaren Schnelligkeit des Thiers leſe man Heliodors Nachricht B. 10. und Bochart in dem Hierozoico.

Wegen der wunderbaren Geſtalt, da daſſelbe mehreres mit ſo verſchiednen Thieren gemein hat, haben viele Alte geglaubt, daſs daſſelbe von der wilden Kuh und dem Pardel, oder von dem wilden Stier und der Pardelin, oder aber der äthiopiſchen Kameelin und dem Pardel und der männlichen Hyäne erzeuget werde. So hat Dſchâhidh bei Calcaſchendi, und ſetzt hinzu, daſs aber dem gemeinen Glauben nach die Kameelpardelin nicht von dem Kameelpardel empfange; doch ſei in Hhabbeſſinien und Jemen das Gegentheil bekannt.

Um uns über alles dieſes eine anſchauliche Erkenntniſs zu verſchaffen, hat ſchon Hyde in ſeinem Werke und ſein Herausgeber p. 106. das Bild des ſonderbaren Thiers aus dem Buche

Mud-

Mudſchiſât ausgehoben und auf einen Kupfer dargelegt, ſowol wie es liegt, als auch wie es ſtehet. Er merket dabei noch an, daſs Anfangs eines andern perſiſchen mit Gemählden verſehenen Buches die Hörner dieſes Thiers etwas verſchieden abgebildet ſeyn. Die Farbe des Thiers in dem Buche Mudſchiſât war, dem in der Note zugefügten zufolge: Kopf, Nacken und die Oberſeite des Körpers of a light faun or dead leaf colour, d. i. lichtgelb wie die im Herbſt erſtorbnen Blätter der Bäume; Kehle, Bruſt und Bauch aber weiſs.

Ich habe ſtatt der Hydiſchen Abbildung auf der Kupfertafel No. n eine andre dargeſtellt, benebſt Beifügung des Kopfes nach differenter Beſchreibung, vielleicht einer eignen Varietät; und ich glaube, daſs dieſe dasjenige verbeſſert enthält, worin die Hydiſche der Natur nicht gemäſs iſt.

6) Die beiden Thalî'a. Die Perſer haben daraus Talâja oder Tilâja gemacht. Das Wort bedeutet, wie es auch der Syrer erklärt, Inſidiatorem, Exploratorem, einen qui intendit inſidiis ſ. explorationi, — von dem arabiſchen Wurzelwort Thala' d. i. aſcendit, ortus eſt, prodiit. Der mehr angeführte Ekhteri giebt über dieſe Figur nähere Auskunft. Er

ſagt: *Thali'a* iſt der *Kundſchafter* und nach Einigen *Karâvul* (Excubitor, Procubitor, Wächter, Feldwacht, Vorpoſten) welchen man gegen die feindliche Poſtirung zu ſetzen pfleget. Ferner auch Thalî'a eldſcheiſch, (d. i. Exploratrix exercitûs) nämlich derjenige Theil, welcher dem Feind gleichſam auf den Nacken rücket, (alſo das, was die Engländer the forlorn hope nennen, griechiſch φρουρὸς, oder προκοιτος, die Vorläufer, Wagehälſe.)

Auch die 'arabiſchen Erklärer nehmen dieſe Figur bald in der Bedeutung eines Einzelnen, bald Mehrerer. "Thalî'a heiſst es bei dem *Turdſchman 'Arabi*, iſt auf perſiſch Talâja und bedeutet ſo viel als *Dîdabân* (Speculator) türkiſch *Karâul* d. i. Vorpoſte (Vigil Stationarius) — *Thalî'a eldſcheiſch* heiſsen alle, die dem Feind die Spitze zu bieten beordert werden.„ Daher wird auch in dem Werke Ferhengk Dſchihângkiri Thalî'a mit dem Beinamen Sseri Ghaughâ und Sseri Dſchengk beleget, davon der erſtere Kopf des Streits, der andre Haupt oder Kopf des Kriegs bedeutet.

Aus allem dieſen erhellet, daſs Thalî'a entweder Vorwächter, Vorwacht bedeutet, oder Kundſchafter. Letzteres heiſst in Perſiſchen Leſchkhèr pushûh, d. i. Exercitum explorans es ſei nun eine einzelne Perſon, oder ein Trupp, ſo dazu gebraucht wird. Daſs unter Thali'a oder Talâja, vielmehr das letztere verſtanden werde, wenn es im Schachſpiel vorkömmt, nämlich eine auskundſchaftende oder recognoſcirende Truppe, das hat Hyde ſehr wahrſcheinlich gemacht, aus einer Stelle, welche er aus dem oben genannten Ferhengk herbei ziehet.

Ein ſolcher recognoſcirender Trupp heiſst ſonſt bei den 'Arabern Mokáddema eldſcheiſch oder Ssâbika eldſcheiſch d. i. Praecurſor Exercitus, der Vortrupp. Die Türken ſagen Tſcheri bâſchi d. i. Caput exercitûs. Die Perſer Pîſchrû leſchkhèr, d. i. Anteambulo exercitûs und Sserhèngk oder Ssèr 'Ahèngk, d. i. Caput trahens, auch Pîſch-âhengk d. i. Anteriora ducens. Mit einem veralteten perſiſchen Ausdruck wird ſolches aber zuweilen Jeſèkh gegeben, ſo Ferhèngk Dſchihângkîrî durch eine kleine Mannſchaft erkläret, welche vor der

Fronte ſtreifet, um die feindlichen Truppen zu erforſchen.

Tamerlan wird dieſe Schachfigur alſo vornehmlich zu Anfang des Spiels benutzet haben.

7) Die beiden *Debâba.* Debâba bedeutet im 'Arabiſchen Muſculum bellicum, ein Schirmdach, Kriegsmaſchine, unter deren Bedeckung die Soldaten ſich der Stadt näherten, zu welchem Gebrauch auch die ſogenannte Vinea oder der Pluteus dienen muſsten. Dergleichen Kriegsmaſchinen waren bei den Alten, wie bekannt, meiſt ſchlechtweg aus Stangen und darüber geſpannten rohen Fellen gefertiget.

Wie der Muſculus und die Vinea bei den Römern von einander unterſchieden geweſen, darüber kann man des *Juſti Lipſii* Poliorcetica nachſehen, wo man beide abgebildet findet. Von dem Pluteus ſiehe den Vegetium im 4ten Buche. Auch unter andern noch von allen dreien beſondern Arten bei den Römern Dempſter à Muresk, Antiqq. Roman. p. 982.

Unſre Debâba wird vom Verfaſſer des 'arabiſchen Wörterbuchs Kamûſs unter dem Wurzelworte Dabba, d. i. repſit folgendermaſsen beſchrieben: "*Debâba* iſt eine Maſchine, welche man zur Belagerung brauchet. Man pflegt ſolche

bis an den Fuſs einer Mauer oder einer Veſtung vorzurücken, damit hernach die Soldaten, welche im Bauche derſelben verborgen ſind, einbrechen können.„ Daſſelbe wiederholt er unter dem Worte Daradſch.

Dieſelbe Maſchine wird nämlich mit einem andern Namen auch Durâdſcha genannt, oder auch Derrâdſcha, d. i. ein Laufwagen, weil ſie mit den beweglichen Laufwagen oder mit Räder verſehenen Stühlen, ſo man für die Kinder gebraucht, ehe ſie laufen lernen, und ſo ſonſt im 'Arabiſchen Hhâl, d. i. Drehſtuhl genannt wird, einige Aehnlichkeit hat.

Das Zeitwort Daradſch bedeutet greſſus eſt, gradatim progreſſus eſt. Der Name Debâba aber kömmt von Dabba, d. i. repſit, lentè ac leniter quaſi rependo inceſſit et clanculum obrepſit. Daher hat man auch das Wort Dâbba das ein kriechendes Thier bedeutet. Unſre Maſchine Debâba gehört nun zu derſelben Wurzel, weil ſie mit Rädern verſehen, beweglich iſt, und ſich bis an die Mauer einer Veſtung fortſchleichet.

Der Gang dieſer Maſchinen im Schachſpiele iſt langſam und Schritt vor Schritt.

III.

Eilf Fuſsmänner oder Bauern.

Unter dieſen hatte einer, der Königsbauer nämlich oder **Baidak elſchâh** den vornehmſten Rang und groſse Privilegien voraus, ſo daſs er auch ſeinen Platz in der Reihe der vornehmern erhielt. Dann war auch einer der **geringſte** unter allen übrigen, nämlich der **Bauer der Bauern Baidak el baidak**, der **Servus Servorum** oder **gregariorum militum pediſſequus ac famulus.**

Die übrigen waren nach den vornehmern Poſten benennt, welchen ſie in den Tamerlaniſchen Spiele, gleichſam als deren Compagnien bedient waren. Als nämlich 1 Baidak des **Ferſîn**, 1 **Baidak** des **Weſîr**, 1 **Baidak** des **Ruch** (dem andern **Ruch** wird der **Baidak elbaidak** gegeben), 1 **Baidak** des **Debâba**, 1 **Baidak** des **Thalî'a**, 1 **Baidak** des **Serâfa**, 1 **Baidak** des **Elefanten** oder **Fîl**, 1 **Baidak** des **Dſchamal** oder **Kameels**, 1 **Baidak** des **Reuters** (**Springers**) oder **Faraſs**.

Zehnter Abſchnitt.

Zuſammengeſetztes Schachſpiel der Inder.

Dieſes ſehr alte Spiel iſt von derſelben Art, als das gemeine Schachſpiel, welches ſeiner edlen Einfalt gemäſs und der Geſchichte zufolge auch in Indien ungleich älter iſt als dieſes, womit uns Herr W. Jones in den Aſiatick Reſearches bekannt gemacht hat, und welches wir aus dieſer Sammlung hier unſern Leſern mittheilen wollen.

Dieſes zuſammengeſetzte Schachſpiel, das bei den Indern neben dem gemeinen einfachen Schachſpiele im Gebrauch kam, heiſst wie das letztere dort zu Lande ebenfalls Tſchaturangka, d. i. das Spiel der vier Angka.

Das Spiel der vier Angka oder vier Theile des Heers iſt, wie ich oben zu ſeiner Zeit bemerkt habe, S. 82. ein Name des Schachſpiels überhaupt, welcher von den vier weſentlichen Stücken der Schacharmee, *Haſty, Aſswa, Rat'a* und *Padatam* entlehnet iſt.

Haſty, *Aſswa*, *Rat'a*, *Padatam*, d. i. Elefant, Pferd, Wagen, Fuſsvolk, nach unſerer Art zu reden, Läufer, Springer, Roch, Bauer oder Fuſsmann.

Digitized by Google

Um nun aber auch zuweilen das gegenwärtige zuſammengeſetzte Schachſpiel von dem gemeinen mehr zu unterſcheiden, pflegt man daſſelbe nicht blos im allgemeinen Tſchaturangka ſondern weit öfterer Tſchatur ráji, d. i. die vier Könige zu nennen.

Der Grund hierzu iſt, weil dieſes zuſammengeſetztere Spiel von vier Perſonen geſpielt wird, welche eben ſo viele Raja oder Radſcha, d. i. Fürſten vorſtellen und von denen zween und zween mit vereinigter Macht ſtreiten.

Alſo ſind in dieſem indiſchen Spiele vier Perſonen thätig, und allemal zwo und zwo gegen einander, ſo daſs zwar auch hier zwo Partheien bleiben, aber jede dieſer Parthei ein doppeltes Kriegsheer commandiret.

Die Beſchreibung von dieſem Spiele, welche uns Herr W. Jones davon giebt, hat er aus einem alten angeſehenen Schanſkritbuche, dem B'awiſchja Purân genommen, einer der indiſchen klaſſiſchen Schriften oder Commentare des Wedam.

In dieſem Purân wird eine Unterredung aufgeführt zwiſchen dem Weiſen Wiaſſa und dem Könige Indiſcht'ir. Der Weiſe erklärt darin dem Könige auf deſſen Verlangen die Bewandniſs ſolches erdichteten Kriegführens, und was die vorzüglichſten Regeln dabei ſeyn.

"Nachdem du, ſagt der lehrende Weiſe, "*acht* Quadrate an jeder Seite bezeichnet haſt, "ſo ordne das *rothe* Heer gegen Oſten, das "*grüne* gegen Süden, das *gelbe* gegen "Weſten und das *ſchwarze* gegen Norden.

"Der *Elefant* ſtehe dem *Könige* zur "Linken, dann das *Pferd*, dann das *Schiff*, "und vor alle dieſe kommen *vier* Fuſsſolda-"ten, Aber das *Schiff* muſs in dem Winkel "des Bretes ſtehen.„

Aus dieſer Stelle erſiehet man ſehr deutlich, daſs auf eine jede Seite des Brets eine Kriegsmacht mit ihren vier *Angka* geſtellt werden ſoll, weil der *Elefant* ſonſt nirgend jedem Könige zu Linken ſtehen könnte.

Rad'akant, ein gelehrte Brahme, ein Freund des Herrn Jones, lehrte ihn hierüber, daſs das Schachbret, wie bei uns, aus 64 Quadraten beſtehet, davon die eine Hälfte beſetzt, die andre aber offen iſt.

Dieſes Spiel, fügte dieſer Gewährsmann, auf welchen ſich Herr W. Jones beruft, hinzu, kommt ſchon in den älteſten Geſetzbüchern vor. Die Gattin des Ravan, Königs von Lanka erfand es, damit ſie ihrem Gemahl durch ein Bild des Krieges angenehm die Zeit vertreibe, während daſs Rama, im zweiten Weltalter deſſen Hauptſtadt eng eingeſchloſſen hielt, ſ. oben S. 117.

Digitized by Google

Herr J o n e s macht hierbei die Bemerkung. "Was F e r d u ſs'î, gegen das Ende ſeines Schâhnâmé erzählet, war meinem Freunde unbekannt. Das Spiel iſt wahrſcheinlich durch *Borſu* den Lieblingsarzt des groſsen Anuſchirwân, der daher auch Waidjaprija genannt ward, von Canjacovdſcha in Indien, (Kanûdſch) nach Perſien gebracht.

Jedoch, ſagte er mir, daſs die Brahmen von Ghaur oder Bengkalen einſt wegen ihrer groſsen Geſchicklichkeit im Schachſpielen berühmt waren, und daſs ſein Vater, nebſt ſeinem geiſtreichen zu Tribeni lebenden Lehrer Dſchagannat' zween junge Brahmen in allen Regeln deſſelben unterrichtet und ſie auf Verlangen des letzten Raja nach Dſchajanagar geſchickt habe, wo ſie von dem Raja reichlich beſchenkt worden ſeyn."

Aber Rad'akant redete offenbar nicht von dem gemeinen und einfachen Schachſpiel, worauf die Nachricht bei Firdûſsi zu ziehen iſt, ſondern von der Erfindung des Tſchaturraji oder zuſammengeſetzten indiſchen Schachſpiels.

In dieſem zuſammengeſetzten Spiele iſt, wie man ſiehet, ein Schiff oder Boot an die Stelle des Rat' oder Streitwagens gekommen.

Aus Rat' oder Rat'h, welches in Bengkalen Rot'h (Rot') ausgeſprochen wird, haben die Perſer Roch gemacht, wie wir bereits an ſeinem Orte erörtert haben.

Herr Jones verſichert ſchon, daſs er ſeinem Freunde darin nicht beiſtimmen könne, daſs in dieſes Kriegsſpiel ſtatt des *Wagens*, worauf die alten Krieger Indiens beſtändig fochten, ein *Schiff* eingeführt ſey. Und in der That iſt es auch auf keinem Fall wahrſcheinlich, ſondern muſs man ſich vielmehr ſtatt des Schiffs einen Streitwagen gedenken.

Ob man gleich ſich den König als auf einem Wagen ſitzend vorſtellen kann, ſo daſs auf die Weiſe doch nur 4 Angka heraus kämen, — der König auf einem Wagen, der Elefant, das Pferd und das Schiff — ob es ferner gleich auch bei wirklichen Feldzügen nicht ſelten unvermeidlich iſt, Flüſſe und Seen zu paſſiren: ſo findet ſich doch auf dem Schachbret der Inder kein Fluſs bemerkt.

Der Fluſs iſt allein auf dem Schachſpielbret der Sineſer entworfen, wie aus dem folgenden Abſchnitt erhellen ſoll: aber dieſes ſineſiſche Schachſpiel iſt auch ganz verſchieden von dem der übrigen Völker, und ganz in ſeiner Art beſonders.

Es muſs alſo dabei ſein Bewenden haben, daſs die Zuſammenmiſchung von Schiff, Pferden, Elefanten und Fuſskämpfern auf der

Digitized by Google

Ebne eine nicht zu entſchuldigende Ungereimtheit iſt, und daſs dahero die vier Angka unſers zuſammengeſetzten indiſchen Spiels in Elefant, Pferd, Wagen und Fuſsvolk beſtehen.

Eine eigne Sonderbarkeit dieſes zuſammengeſetzten indiſchen Spiels iſt der Gebrauch der Würfel dabei. Doch mag ſich dieſer bei einer Nachahmung des Kriegs allerdings rechtfertigen, wo das Glück ſo viel entſcheidet.

Die Wahrheit aber zu ſagen ſcheint das Schachſpiel dadurch dennoch ſeinen, unter den Wiſſenſchaften ihm angewieſenen, hohen Rang zu verlieren und die Geſtalt des Whiſt anzunehmen, nur daſs die Figuren nicht ungeſehen, wie die Karten, gebraucht werden.

Und doch finden wir, daſs die Züge des Schachſpiels, wie der weiſe Wjaſsa ſie angiebt, gewiſſermaaſsen vom Zufall abhängen. Denn er fährt in der Unterweiſung ſeines Prinzen alſo fort:

"Wenn die fünfe gefallen iſt, ſo muſs
"der König oder ein Bauer (Fuſsmann)
"gezogen werden; wenn vier, der Ele-
"fant, wenn drei, der Springer;
"wenn zwei, das Schiff (der Wagen)."

Hierauf beſchreibt er den Gang der Figuren, wie folget:

Der König bewegt ſich frei nach allen Seiten hin, aber nur Einen Schritt.

Digitized by Google

Mit derſelben Einſchränkung rückt der Fuſsmann oder Bauer weiter, nur gehet er gerade aus, ſchläget aber ſeinen Feind durch einen Winkel oder ſchräg.

Der Elefant gehet nach allen Richtungen hin, ſo weit man will.

Das Pferd (der Springer, Le Chevalier) ſpringt in ſchiefer Richtung über drei Quadrate.

Das Schiff (der *Wagen*) gehet ſchräg über zwei Quadrate.

Man ſiehet aus dieſer Beſchreibung, daſs der Elefant in dieſem Spiele die Rechte des Fers in dem gemeinen Schachſpiele hat; das Schiff und der Wagen aber die Bewegung derjenigen Figur beobachtet, welche wir den Laufer nennen, und welche der Elefant im gemeinen Schachſpiel iſt, nur mit einer Einſchränkung die ihr Vermögen ſehr verringert.

Wir müſſen auch noch die etlichen Hauptregeln anführen, welche der Schanſkritdichter uns als oberflächliche Vorſchriften für den Gang des Spiels hinterlaſſen hat.

"Die Bauren oder Fuſsmänner und
"das Schiff (der *Wagen*) mögen beide
"ſchlagen und ſich wieder ſchlagen laſſen;
"dagegen der König, der Elefant und
"das Pferd den Feind ſchlagen mögen,
"ſich aber nicht blos ſtellen dürfen, um
"geſchlagen zu werden."

Digitized by Google

"Jeder Spieler ſuche was er hat mit mög-
"lichſter Sorgfalt zu erhalten, und decke
"vor allen ſeinen König und opfere
"nicht einen Höhern gegen einen Ge-
"ringern auf.,,

Hier macht der Ausleger des Purân, worin dies alles vorkömmt (S. ob.) die Bemerkung, daſs das Pferd, welches aus jedem Stande auf der Mitte des Brets unter acht Springern einen wählen kann, dem Schiffe, oder richtiger dem *Wagen*, welchem nur zwiſchen vieren die Wahl frei ſtehe, vorzuziehen ſey.

Dieſer Grund fällt bei dem gewöhnlichen Schachſpiel natürlich weg, indem der Läufer und der Roch eine ganze Linie beherrſchen, und ein Springer an der Seite, wo angegriffen wird, allerdings weniger als ein Roch, der im Gange iſt, vermag. —

"Die überlegne Macht des Elefanten iſt
"es, warum der König kühn ſeyn darf;
"gieb alſo lieber das ganze Heer preis,
"um den Elefanten zu decken.,,
"Nach der Vorſchrift des Gkotama ſoll
"der König nie einen Elefanten vor den
"andern ſtellen, wenn er ſonſt irgend
"Platz hat; denn das wäre ein groſser
"Fehler von wichtigen Folgen. Kann er
"aber einen der feindlichen Elefanten
"tödten, ſo muſs er den zu ſeiner Linken
"tilgen.,,

Die letzte Regel findet Herr Jones, wie billig, ſehr dunkel. Da aber Gkotama ein berühmter Rechtsgelehrter und Filoſof war, ſo würde er ſich nicht zu Regeln für das Tſchaturangka Spiel herabgelaſſen haben, wenn dieſes Spiel von den alten Weiſen Indiens nicht ſo ſehr geachtet und geſchätzet worden wäre.

Das übrige der von Rad'akant für Herrn Jones abgeſchriebnen und erklärten Stellen beziehet ſich auf die verſchiednen Arten, wie einer oder der andre von den vier Spielern Etwas oder Alles gewinnen könne. Denn, wie wir gleich erfahren werden, wenn zwiſchen zween Verbündeten ein Streit entſtanden iſt, ſo kann einer von den Königen die ganze Macht zu befehligen übernehmen und einen Kampf für ſich allein beginnen.

Erſtlich:

a) "Wenn ein König ſich an den Platz eines "andern geſtellt hat, welcher Vortheil "Ssinhaſsana oder der *Thron* ge-"nannt wird, ſo gewinnt er in dieſem "Spiele einfach.

b) "Zweifach gewinnt er, wenn er den "feindlichen Monarchen bei Beſitznehmung "ſeines Throns zugleich vom Leben zum "Tode hilft.

c) "Kann er ſich auf den Thron ſeines Mit-
"genoſſen ſetzen, ſo erhält er den Befehl
"über das ganze Heer.„

Zweitens:

a) "Kann er nach und nach die Thronen "aller drei Könige gewinnen, welches "Tſchaturraji oder Tſchatura-"dſchi genannt wird, ſo erhält er den "Sieg und gewinnt doppelt, wenn er "den letzten der drei Könige unmittelbar "vor der Beſitznehmung ſeines Throns "zugleich tödtet.

b) "Tödtet er ihn ſelbſt auf dem Throne, "ſo gewinnt er vierfach.„

Eben ſo, ſetzt die Erklärung dieſes Stücks des Purân hinzu, kann ein König bei einem wirklichen Kriege als Sieger angeſehen werden, wenn er die Hauptſtadt ſeines Gegners einnimmt. Kann er aber ſeinen Feind zugleich vertilgen, ſo beweiſt er ſich als einen noch gröſsern Helden und befreiet ſein Volk von aller weitern Beſorgniſs auf immer.

"Sowohl bei dem Ssinhaſana als "Tſchaturaji muſs der König von "den Elefanten oder von der ganzen ver-"einigten Macht unterſtützet werden.„

Drit-

D r i t t e n s :

a) "Hat einer von den Spielern ſeinen König "noch, ſein Theilnehmer aber den ſeini- "gen verloren, ſo kann jener dieſen ge- "fangnen Alliirten wieder ins Spiel brin- "gen, wenn er im Stande iſt, beide feind- "liche Könige zu nehmen.

b) "Gehet dieſes letztere aber nicht an, ſo "kann er, nach einer allgemeinen Regel, "ſeinen König für einen von jenen aus- "tauſchen, und auf dieſe Weiſe ſeinen "Alliirten löſen, der ſeine Stelle wieder "bekömmt.„

Dieſer Vortheil führt den Namen Nripacriſchta, d. i. Wiedergewinnſt durch den König. Ein andrer Vortheil, Nancacriſchta genannt, ſcheint ihm ähnlich, beziehet ſich aber auf die Schiffe oder vielmehr Wagen.

Daſs hier die Rede von verloren gehen des Königs iſt, darf man ſich nicht wundern, da dieſes zuſammengeſetzte Spiel der Inder den Verluſt des Königs erlaubet, welcher in ordentlichen Schachſpiel gar nicht ſtatt finden kann.

V i e r t e n s :

"Kann ein Bauer oder Fuſsmann "auf ein Quadrat der letzten Reihe gegen

"über kommen, ſo erhält er den Rang
"dieſes Platzes nur daſs die Plätze des
"Königs und des Schiffs (des *Wagens*)
"ausgenommen ſind.

"Dieſer Vortheil oder dieſe Beförderung
"heiſst Schatpada oder die 6 Groſs-
"ſchritte."

Hier finden wir, mit einer beſondern Ausnahme, die Regel des gemeinen Schachſpiels wegen Erhebung der Bauren, eine Sache die bei dem gewöhnlichen Schachſpiel nicht ſelten, ſo äuſserſt intereſſante Anſtrengungen veranlaſst, und welche den arabiſchen und perſiſchen Dichtern und Moraliſten zu ſo manchen nachdrücklichen Bemerkungen über das menſchliche Leben Stoff an die Hand gegeben hat.

"Dieſes Vorrecht des Schatpada fand,
"nach der Meinung des Gkotama nicht
"ſtatt, wenn ein Spieler noch drei Bauren
"hatte. War ihm aber nur noch Einer
"nebſt Einem Schiffe (*Wagen*)
"übrig, ſo konnte der Bauer ſogar
"König oder Wagen werden."

Fünftens:

"Wie die Racſchaſsa oder Rieſen (d. i. das Volk von Lanka, wo dieſes *Spiel* erfunden ward S. Ob.) "lehren, iſt das Spiel

"weder gewonnen noch verloren, ſo bald
"der König allein, ohne weitere Gehül-
"fen, übrig geblieben iſt.
"Sie nennen dieſen Fall Cacaſcht'a.„

Sechſtens:

"Wenn drei Schiffe (*Wagen*) zuſam-
"men treffen und das vierte kann in den
"noch übrigen Winkel dazu geſtellt wer-
"den, ſo heiſst das Vrihannaųca,
"und der Spieler des vierten nimmt
"alle jene drei.„

Es folgen hierauf nach Herrn Jones Angabe in der Urkunde noch zwo oder drei Stanzen, welche die weitern Regeln enthalten, die der Verfaſſer geben wollte, es ſind aber dieſe Stanzen entweder durch Schuld der fehlerhaften Handſchrift, oder auch wegen der alten Sprache, ſo dunkel, daſs Herr Jones des Pandits Erklärung derſelben nicht verſtehen konnte, und daher vermuthete, daſs ſelbſt dieſer Erklärer nur ſehr undeutliche Begriffe davon gehabt haben müſſe.

Inzwiſchen würde es, ſagt Herr Jones, wenn es der Mühe lohnte, nicht ſchwer ſeyn, das Spiel nach obigen Regeln zu verſuchen und ein wenig Uebung würde vielleicht alles verſtändlich machen.

Ein Umſtand ſcheint aus dieſem Auszuge aus dem Puran, wie ſchon Herr Jones bemerkt, ſonderbar.

Alle Hazardſpiele nämlich ſind von dem indiſchen groſsen Geſetzgeber, *Menu* ausdrücklich verboten. Und doch wird das Tſchaturangka oder vielmehr Tſchaturaji-Spiel, wobei man ſich der Würfel bedient, ſelbſt von dem groſsen Wjaſsa gelehrt, deſſen juriſtiſche Abhandlung, nebſt einer andern des Gkotama, unter den achtzehn Büchern befindlich iſt, welche die D'erma Schaſtra (Sammlung von Geſetzen und ihren Auslegungen) ausmachen.

Da Rad'akant und ſein Lehrer Dſchägannat', fährt Herr Jones fort, von unſerer Regierung den Auftrag haben, eine Sammlung der indiſchen Geſetze zu beſorgen, und da beide, zumal der ehrwürdige Weiſe zu Tribeni, dieſes Schachſpiel verſtehen, ſo werden ſie hoffentlich im Stande ſeyn, die Gründe anzugeben, warum daſſelbe von jenem allgemeinen Verbote ausgenommen, und ſogar öffentlich von den ältern und neuern Brahmen gelehrt worden iſt.

Nach dem Abſterben des Herrn Jones, ſo 1794 erfolgte, haben wir bis jetzt nichts weiter hierüber erfahren.

Elfter Abſchnitt.

Das Schachſpiel der Sineſen.

Einige zerſtreute Nachrichten von dem Schachſpiel der Sineſen haben ſchon die ältern Jeſuiten und Miſſionarien gegeben, vornehmlich Semedo und Trigaut. Dieſe hat hernach Thom Hyde, welchem wir hier vornehmlich folgen wollen, benutzet, und eine weit vollſtändigere Nachricht gegeben. Die letztere hatte er dem gelehrten Sineſer Schin-Fo-çung aus der Provinz Nan-king zu verdanken.

Neuerlich iſt über dieſelbe Materie noch eine leſenswerthe Abhandlung erſchienen. Das iſt Irwins Nachricht vom Schachſpiel, wie es die Sineſer ſpielen, mit Zeichnung und ſineſiſcher Schrift, und einer überſetzten Nachricht eines Sineſen. (Steht in den Transactions of the Royal Iriſh academy. S. oben p. 50.)

Das Schachbret hat auch ſo wie es in dieſer unſrer Nachricht beſchrieben wird, in der Mitte einen Fluſs, welcher beide Heere von einander trennt. Der König iſt in einem befeſtigten Ort eingeſchloſſen, kann auch nicht herausgehen. Neben dem Könige ſtehen zween Prinzen. Noch kömmt darin vor, der Man-

Digitized by Google

darin, der die Freiheit hat einen über den Fluſs zu ſetzen; und der Bube mit einer Rakete, wie er bei den indiſchen Armeen vorkömmt, welcher zwiſchen den Linien ſtehet und alles überſpringet.

Man wird alſo leicht gewahr, daſs alles dieſes mit den ältern Nachrichten bei Thom. Hyde ſehr gut übereinſtimmt, und alle dieſe Nachrichten als richtig und zuverläſsig anerkannt werden dürfen.

Ueber das Alter des ſineſiſchen Schachſpiels ſind die Meinungen verſchieden. Herr Irwin will, das Schachſpiel überhaupt ſey eine urſprünglich ſineſiſche Erfindung. Allein da dieſe Annahme von der Geſchichte ſelbſt gnugſam widerlegt iſt, ſo wollen wir uns dabei nicht aufhalten.

Es iſt wol ſicher anzunehmen, daſs bei aller Verſchiedenheit des ſineſiſchen Schachſpiels von dem allgemeinen, dieſes doch urſprünglich aus Indien nach Sina übergegangen iſt. Die groſse Abänderung, welche daſſelbe in Sina erlitten, ſchreibt ſich hauptſächlich von der Verſchiedenheit der dortigen Staats- und Kriegsverfaſſung her.

Ob alſo gleich die Sineſer das Schachſpiel von den Indern haben, ſo ſcheint es doch, daſs daſſelbe in einer ſehr unvollkommnen Ueberlieferung zu ihnen gekommen ſey. Wenigſtens würden ſonſt die willkührlichen Abände-

rungen nicht ſo ſtark und auffallend ſeyn, als ſie wirklich aus dem eignen Genie der ſineſiſchen Nation gefloſſen ſind. Sie haben dieſes Spiel faſt ganz nach ihren eignen Sitten und ihrer beſondern Staats- und Kriegsverfaſſung abgemodelt. Solches ſoll nun nach der Irwiniſchen Nachricht vom Alterthum des Spiels bei den Sineſern, ſeit dem Anfang der vollſtändigern Geſchichte der ſineſiſchen Monarchie geſchehen ſeyn.

Da nun dieſer Anfang der vollſtändigern ſineſiſchen Geſchichte etwa 200 Jahr vor Chriſtus fällt, ſo wäre alſo dieſes ohngefähr die Epoche der Ueberpflanzung des Schachſpiels aus Indien nach Sina, und folglich die ohngefähre Beſtimmung des Alterthums des ſineſiſchen Schachſpiels.

Das Schachſpiel heiſst in ſineſiſcher Sprache Ssiang-ki, d. i. Elefantenſpiel, und die Figuren oder Steine deſſelben heiſsen Su (çu) d. i. Dinge, Sachen, Werkzeuge. Daſſelbe Wort bedeutet ſonſt ſoviel als Sohn, und hin und wieder wird es als Füllungspartikel in dieſer Sprache gebraucht.

Nur ſelten ſollen es die *Sineſer* um Geld ſpielen. Das dazu gehörige Schachbret hat 64 Felder. Hier bitte ich den Leſer die Kupfertafel No. b. nachzuſehen. Da iſt das ganze ſineſiſche Schachbret abgezeichnet, und gewieſen, wie die beiden Armeen einander ent-

gegen ſtehen, doch ſo, daſs ſie durch einen mittendurch flieſsenden Fluſs von einander getrennet ſind. Daneben ſind die Namen der ſineſiſchen Schachſteine beigefüget.

Gewöhnlich beſtehen dieſe Schachſteine oder Spielfiguren bei den Sineſern aus kleinen runden elfenbeinern oder hölzernen Scheiben, die ſich völlig gleich ſind, nur daſs jede ihre Bedeutung im ſineſiſchen Schriftcharakter als Aufſchrift führet.

Eben ſo waren die ſineſiſchen Schachſteine beſchaffen, welche ſich in dem Muſeo des Leydenſchen Profeſſors, des berühmten Golius aufbewahret befanden. Sie waren aus der Hinterlaſſenſchaft des D. Martinius, der lange in dem Reiche Sina gelebt hat. Nicht durch verſchiedne bildliche Geſtalten, ſondern blos durch ihre Inſchriften von einander verſchieden. — Lauter gleich geſtaltete elfenbeinerne Scheiben, deren Durchmeſſer faſt einen Zoll, und die Dicke oder Höhe etwa einen Viertelzoll betrug.

Inzwiſchen behaupten mehrere, und beſonders Semedo und Trigaut, daſs die Sineſer oft auch bildlicher Geſtalten ſich bedienen. Hyde bezweifelt dieſes, aber aus Irwin wird es wieder beſtätiget.

Die unbildliche Geſtalt mit bloſser Aufſchrift der Bedeutung muſs freilich ſehr viel Unbequemes haben, und ſetzt Spieler voraus,

welche die ſineſiſchen Charaktere leſen können, welches doch nicht alle Einwohner des Landes vermögen, wenn ſie nicht Gelehrte ſind.

In der Mitte des Schachbretes (ſ. Kupfertafel No. b.) iſt ein Strohm oder Fluſs. Der wird Kia-Ho genannt, d. i. Dividens Fluvius, der theilende, abtrennende Strohm. Er theilet nämlich oder ſondert von einander ab die beiden gegen einander ſtreitenden Heere. Die Vorſtellung iſt, daſs beide Heere an einem ſtarken Strohm zuſammen ſtoſsen, und um einander anzugreifen und zu beſiegen, nothwendig erſtlich den Fluſs überſetzen müſſen.

Hat nun ein gemeiner Soldat das Glück den Fluſs überzuſetzen und den Feind anzugreifen, der iſt hernach in ſeiner Würde erhöhet und rückt, wenn der General der Armee fehlet, an deſſen Stelle ein. In dieſem Fall erhält er zugleich die Freiheit, rückwärts und vorwärts zu agiren, da er auſserdem, ſo lange er noch nicht zu dieſem Poſten erhöhet wird, nicht rückkehren darf.

Man muſs ſich aber den Fluſs oder Strohm, als den gröſsten Strohm des ganzen Reichs gedenken, welcher von der leimigen Farbe ſeines Waſſers Wang-Ho, d. i. Flavus fluvius ſ. Croceus fluvius genannt iſt. Er theilt das ſineſiſche Reich von Indien, Tibet und der Tatarei, gegen Weſt, und durchſchneidet hernach von der Tatarei rückkehrend

Digitized by Google

die ſogenannte groſse Mauer und ganz Sina ſchräg durch.

In der Bedeutung eines theilenden Fluſses heiſst er im Japaniſchen Cava-tori-váke und Malaiſch Ssongkei pûlangh oder Pûlangh Ssòngkei, d. i. Separans fluvius. Vielleicht iſt dies der Fluſs, den Marc Pol den Fluſs Puliſachniz oder Puliſangui nennet. Sonſt iſt Puli Ssangk oder Puliſsangkin im perſiſchen ſo viel als Pons lapideus, die ſteinerne Brücke, und Marc Pol fügt wirklich hinzu, daſs dieſer Fluſs eine ſolche Brücke über ſich habe.

Der Figuren, daraus die Armee beſtehet, ſind hier eigentlich ſieben, davon aber drei auf der einem Seite anders benennt und charakteriſirt werden als auf der andern entgegengeſetzten, dahero denn, wenn man will zehn herauskommen.

Der Leſer findet dieſe zehn Namen der ſineſiſchen Schachfiguren auf der Kupfertafel neben No. b.

Die ältern Nachrichten der Jeſuiten zählen ſehr unvollſtändig, auch nicht ganz genau blos fünf Arten von Schachfiguren, nämlich *Rex*, *Litteratus*, *Equus*, *Lebes*, *Pedes*. Der ſchon angeführte Semedo redet auch von zweien *Alfieri*.

"Der König, ſagt er, überſchreitet niemals die 4 ihm nächſten Felder; eben ſo

die zween Alfieri — Il Re loro non ſcappa mai fuori di quattro caſe piu vicine a ſe; il que fanno ancora li due Alfieri.„

Unter dieſen beiden Alfieri werden alſo die beiden Gelehrten verſtanden ſ. unten Fig. 2.) als welche ſich vom König oder der erſten Perſon in dieſem Spiele, welche ſtatt des Königs da iſt, nicht über die vier nächſten Felder entfernen dürfen. Es ſind Mandarinen vom höchſten Range, welche die Stelle der erſten Staatsminiſter verſehen.

Daſs dieſe Semedo mit dem Namen Alfieri belegt, iſt den Sineſern ſelbſt ganz unbekannt und fremd. Er bedient ſich aber eines Sprachgebrauchs, welchen er analogiſcher Weiſe von dem gemeinen perſiſchen Schachſpiel entlehnet, da man den Generaliſſimus, der dort aber nur Einer iſt, Fers oder Alfers nennt. Vielleicht hat er auch, im Betracht, daſs der ſogenannte König eigentlich dem Fers oder der ſogenannten Regina im europäiſchen Schachſpiele entſpreche, geglaubt der Ordnung folgen und dieſe beiden Figuren eben ſo benennen zu müſſen, wie im italiäniſchen die Figuren nächſt nach der ſogenannten Königin benennt ſind, nämlich Alfieri, ſ. oben von der Figur des Läufers

Kurz Alfieri iſt, ſo wie es Semedo nimmt, eine ſehr unſchickliche Benennung. Um ſo weniger hätte der franzöſiſche Ueberſetzer ou les deux Fols zur Erklärung der les deux Alfiéres hinzuſetzen ſollen. —

Richtiger nennt ſie Trigaut die Litteratos, Regis Aſſeſores. Daſs übrigens die Sineſer ſo wenig von einer Königin in dieſem Spiele etwas wiſſen, als alle übrige Orientaler, iſt an ſich, wenn es auch Semedo nicht ausdrücklich bemerkte, in dem er ſagt: Non hanno Regina, ma altri due pezzi che ſe chamano Vaſi di polvere molto ingegnioſo etc.

Die beiden Scachi ingenioſi et celeriter moventes, welche er meint, und die ſein franzöſiſcher Ueberſetzer ganz widerſinnig Vaiſſeaux de terre benennt, ſind des D. Trigaut ſeine Lebetes pyrii pulveris, ſ. weiter unten.

Was den König betrift, deſſen dieſe ältern Nachrichten gedenken, ſo verſtehen ſie darunter die erſte Perſon des ſineſiſchen Spiels, welche die Stelle des Schach vertritt. Auch Irwin in der neuſten Nachricht ſpricht vom König in dieſem Spiele.

Eigentlich findet nun freilich in dem ſineſiſchen Schachſpiele der König in dem Verſtande, als er von den übrigen orientaliſchen Völkern hier eingeführt wird, nicht ſtatt.

Dort iſt der Schâh, der Monarch ſelbſt, hier iſt es blos ein Vice-König.

Die Perſon des Königs ſelbſt oder des Kaiſers heiſst im ſineſiſchen nach portugiſcher Schreibart Hoam (oder Hoang) und muſs von uns whang oder wang ausgeſprochen werden. Wang iſt der allgemeine und üblichſte Name dieſer hohen Perſon.

Sonſt hat die ſineſiſche Sprache noch einige ſynomine Benennungen, dadurch man die Perſon des Königs oder Kaiſers, oder doch die hohen Glieder ſeines Hauſes anzeigen kann. Dahin gehören:

Ti oder Wang-ti
portugiſiſch: Hoam-ti (Hoang-ti), welches die ältern Bücher der engliſchen Kaufleute und Reiſenden meiſtentheils fälſchlich Hungtee oder Hoangtee zu ſchreiben pflegen.

Tſchu-heu, d. i. Fürſten, Prinzen. So heiſsen nämlich die Söhne und Brüder des Kaiſers oder Königs von Sina, welche nach dem erſten oder zween erſten folgen, wenn deren mehrere als Einer oder Zween ſind. Denn blos der älteſte oder die beiden älteſten Söhne oder Brüder führen den Titel Wang, gleich dem Könige oder Kaiſer ſelbſt.

Digitized by Google

Tſchu bedeutet Herr, und Heu bedeutet ſonſt eigentlich die Königin oder Kaiſerin.

Kuin (oder Guin, wie einige ſchreiben) d. i. König. Dies iſt aber das allgemeine Wort für einen jeden, auch ausländiſchen König.

Die erſten Hof- und Staatsbedienten, die Mandarinen heiſsen Co-lao, d. i. Palatio venerandi ſ. honorandi. So viel hier beiläufig von den königlichen oder kaiſerlichen Benennungen. Bei Thom. Hyde finden die Leſer (p. 139.) alle dieſe und andre in dieſem Abſchnitt vorkommende Benennungen, auch, wie dieſelben mit ihren eigenthümlichen Zeichen in der jetzt gebräuchlichen ſineſiſchen Charakterſchrift geſchrieben werden.

Aber, wie oben bereits geſagt iſt, ſo haben die Sineſer in ihrem Schachſpiel nur einen Vice-König. Der König oder Kaiſer ſelbſt kömmt nach ihrer Reichsverfaſſung, ſo wenig als die Kaiſerin oder Königin in den wirklichen Krieg, geſchweige daſs man es ſollte ſchicklich gefunden haben, ihn in das denſelben darſtellende Schachſpiel einzuführen.

Das Schachſpiel, welches uns die ältern Nachrichten des Semedo und Trigaut beſchreiben, wobei man nur fünf verſchiedne Schachſteine zählet, wie oben bemerkt worden, ſcheint in der That eine eigne Manier es zu ſpielen zu ſeyn, welche neben der vollſtändigern beſtehet, ſo wie überhaupt wol ohne Zweifel iſt, daſs in Sina eben ſowol als in andern Ländern, wo Schach geſpielt worden iſt und noch geſpielt wird, verſchiedene einzelne Modificationen dieſes Spiels in Gebrauch gekommen ſind.

Von der Art Schachſpiel der Sineſen, wie ſolches uns die ältern Nachrichten deliniiren, wird man ſich einen deutlichen Begriff aus einer Stelle des Trigaut machen können. Er ſagt: "Graviores fallendo tempori et ludicro etiam quaeſtui adhibent Latrunculos (Scacchos) noſtris non omnino abſimiles. *Regius* enim calculus nunquam egreditur 4 Cellulas ſuo loco viciniores, ſed neque *Litterati* duo Regis Aſſeſſores. Regina carent. Alios porro duos habent calculos non parum ingenioſos quos ipſi *pulveris bellici lebetes* vocant. Ii *Equos* duos praeeunt, et *Pedites* ubſequuntur, qui in his duabus cel-

lulis unâ cellulâ praecedunt. Incedit hic calculus eo fermè modo quo Turriti noſtrates Elefantes (d. i. quo Ruchi apud alias gentes i. e. celeriter, uti eſt motio pyrii pulveris aut globorum e bombardis miſſilium) inimici tamen exercitûs ductorem regem non petit, niſi inter ipſum et regem qui petitur alius ſit calculus vel proprius vel colluſoris. Hinc fit ut tribus modis ictum vitare poſſit Rex appetitus: primum exiguâ, ut ita loquar, corporis declinatione, et honeſtâ fugâ in proximam cellulam ſ. ſtationem: deinde oppoſitu alterius calculi: postremo ſi penitus nudet latus, tum jubeat faceſſere militem ſuum a quo tegebatur.„

Hier

Hier iſt das Schema dieſes Spiels:

Equus.	Litteratus.	Rex.	Litteratus.	Equus.
Lebes.	Pedes.	Pedes.	Pedes,	Lebes.
Pedes.				
Pedes.				Pedes.
Lebes.	Pedes.	Pedes.	Pedes.	Lebes.
Equus.	Litteratus.	Rex.	Litteratus.	Equus.

Doch wir kehren zu dem vollſtändigern ſineſiſchen Schachſpiel zurück, wie es uns Hyde zuerſt mitgetheilt hat, und davon das Schema auf der Kupfertafel No. b zu ſehen iſt.

Die Zahl der verſchiednen Schachperſonen oder Schachſteine in dieſem vollſtändigen ſineſiſchen Schachſpiele iſt, wie oben eröfnet wor-

den iſt, ſieben; oder wenn man will zehn, weil wenigſtens zehn verſchiedene Benennungen gebräuchlich ſind.

Die beiden Heere, die aus dieſen Figuren oder Subſtanzen beſtehen, werden einander entgegengeſetzt geordnet, ſo daſs eines dieſſeits, das andre jenſeits des groſsen Fluſſes zu ſtehen kommt. In dieſer Anordnung oder Stellung haben die Sineſer noch über dies das eigne, daſs ſie ihre Scheiben oder Figuren, nicht in die Feldungen ſetzen, ſondern ſolche jederzeit auf die Gränzlinien dieſer Felder rücken, und eben ſo auch dieſelben, wenn ſie ausziehen und fortſchreiten, nicht in der Mitte der Felder fortbewegen, ſondern allezeit auf der Linie fortrücken, den einzigen Elefanten ausgenommen. Man ſehe die Kupfertafel No. b.

Was nun von den ſämtlichen einzelnen Schachfiguren zu bemerken ſtehet, das ſoll nun ſchlieſslich nachfolgen.

1. çiang (Siang) der Statthalter, iſt diejenige Schachperſon welche ihren Platz in der Mitte einnimmt, und vertritt die Stelle des Königs oder Schâh. Den König oder Kaiſer ſelbſt aber ſoll ſie nicht vorſtellen. Daher heiſst ſie auch nicht Wang ſondern çiang. Eben ſo iſt es Brauch bei den Sineſen, daſs wenn der Kaiſer einen Fürſt oder auch König als Oberbefehlshaber ſeiner Armee be-

ſtellt, derſelbe in ſolchem Poſten nicht Wang oder König, Fürſt, ſondern çiang genannt wird.

Dieſer çiang oder Statthalter iſt bei der Armee der höchſte Mandarin der Miliz, der oberſte General oder Befehlshaber der Truppen, wenn die Armee zu Felde ſteht. Da der Kaiſer ſelbſt nie mit zu Felde ziehet, ſo muſs dieſer ſeine Stelle verſehen. Er heiſst auch çai, ſ. die Kupfertafel bei b. Das bedeutet auch Dux, ſo daſs beide Benennungen çiang oder Dux generalis und çai d. i. Dux ſ. Gubernator, im Grunde ſynonim ſind.

Man ſagt zuweilen auch çai-ſſing, d. i. Gubernator aſſiſtens oder Gubernationi aſſiſtens. Man muſs aber die verdorbne Schreibart Caiſing in einigen Miſſionsnachrichten nicht annehmen, als welche ganz falſch iſt und aus einem Irthum des Drucks herrühret, da man c für ç genommen.

Dieſer Statthalter oder Heerführer bewegt ſich allezeit auf der geraden Linie, durch die 9 engern Orte oder Winkel des abgetheilten Quadrats (ſ. die Kupfertafel No. b). Aus dieſem Quadrat von 4 Feldern geht er nie heraus. Dies iſt gleichſam ſein Lager, welches er zu ſeiner Sicherheit nie verläſst. Er gehet auch überdem in dieſem Quadrate wie ſchon

Digitized by Google

geſagt iſt, nur längſt der geraden Linien, niemals aber über die ſchräg oder ſchief gezognen Linien.

Jede feindliche Figur die ihn angreifen will, kann er ſchlagen oder wegnehmen. Auch muſs jeder, der ihn in Gefahr ſetzt und ihn ſelbſt zu fangen und zu tödten drohet, ihn durch ein G'o Sche, d. i. ich tödte oder ich verſchlinge, vorher warnen. Dieſer Zuruf entſpricht alſo dem Schachbieten im gemeinen orientaliſchen Schachſpiel.

Iſt er endlich gefangen oder tod, ſo iſt das Spiel zu Ende und der Sieger ruft alsdann çiang. Im gemeinen Schachſpiel ſagt man Schâhmât, nur mit dem Unterſchied, daſs da dem König niemand ans Leben kommt, hier aber der çiang wirklich getödtet oder weggenommen wird.

Wider die feindlichen Kanonen wird der çiang auf die Art gedeckt, daſs demſelben zwei entgegen geſtellt werden, da denn die Kanone den vordern zweiten trift und alſo çiang verſchont bleibt.

Noch muſs ich bemerken, daſs die Schapaner (Japonenſer) dieſe erſte Perſon ihres ſineſiſchen Schachſpiels Schogun nennen.

II. Ssù d. i. der Vikarius, der Stellvertreter, Weſîr, Oberſtlieutenant, Generallieutenant etc. wie man es erklären oder verdeutſchen will. Er iſt gedop-

pelt und hat alſo der ç i a n g (Statthalter, oder Vice-König.) zu beiden Seiten einen ſolchen Mandarin der Miliz vom zweiten Range.

Dieſe W e ſ î r s bewegen ſich auf den ſchräg gezognen Linien des Quadrats oder königlichen Lagers, ſ. die Kupfertafel b.

Das ſind nun die beiden Perſonagen, welche ſonſt in den miſſionariſchen Nachrichten Litterati, d. i. die Gelehrten (auf Schapaniſch Gacutcha) genannt werden, ſ. oben p. 315. Dieſe Benennung iſt aber zu allgemein, weil freilich die Klaſſe der Mandarinen überhaupt die Kaſte der Gelehrten in Sina ausmacht, und auch keiner ohne vorgegangne Doktorwürde (wenn wir nach unſern Begriffen und Vorſtellungen ſo ſagen dürfen) zu Ehren gelanget; inzwiſchen aber dies nicht hinreichend iſt, im Beſondern das Amt eines ſolchen Mandarins zu bezeichnen.

Auf Schapaniſch pflegt man im Schachſpiel und ſonſt einen ſolchen Mandarin, der Generallieutenant oder Weſir bei der Armee iſt, Dai oder Mio-dai, auf malaiſch Tanp'at p'agang zu nennen.

Kurz zu ſagen iſt der Ssu im ſineſiſchen Schachſpiel ohngefähr der Fers im gemeinen orientaliſchen Schachſpiel, nur daſs er da bei weiten nicht ſo beſchränkt iſt als hier, wo er ſich nicht über die vier dem Vice-Könige

nächſten Felder, alſo nicht auſserhalb des königlichen Lagers verlaufen darf, ſ. oben p. 323.

III. Ssiang, das iſt der Elefant, welcher aber auf der andern Seite, nämlich bei der rothen Armee mit einem andern Charakter bezeichnet wird, den man nicht Elefant, ſondern Aſſiſtent überſetzen muſs. Und iſt dieſe Figur wiederum doppelt in Einer Reihe, nämlich zu beiden Seiten der beiden Ssù, ſ. die Kupfertafel No. b.

Da der Name Ssiang, wenn er blos ausgeſprochen wird, ohne daſs man ihn nach verſchiedenen Schriftcharakter näher beſtimmt, beides ſowol Elefant als Aſſiſtent bedeutet, ſo kann man in der Ueberſetzung auch beides verbinden und ſich den Hülfselefanten darunter denken.

Dieſe Figur nun bewegt ſich auf eine eigne Art, wieder die Weiſe der übrigen Figuren, allein *ſchräg* über 2 Felder zugleich, wenn es nöthig iſt. Die Bewegung derſelben geht alſo nicht wie bei den andern über die gezognen Linien hin, ſondern quer oder ſchräg durch die Felder durch, es ſey nun im Fortſchreiten oder im Rückgehen.

Die Leſer finden dieſe Art zu gehen, der Deutlichkeit wegen auf der Kupfertafel bei b, vor Augen entworfen. Soll es dieſer Figur aber erlaubt ſeyn, durch zwei Felder auf ein-

mal zu ſchreiten, ſo muſs der Weg offen und nicht entweder von Freund oder Feind beſetzet ſeyn. Denn ſie darf keine andre Figur überſpringen.

Eben ſo kann ſie auch, ſo wenig als die übrigen Officiere den Fluſs in der Mitte hinüber ſetzen, da ſie den Heerführer allezeit beiſtehen und ſich nicht von ihm entfernen ſollen.

Im wirklichen Kriege ſitzet dem Elefant ein Mandarin, des zweiten oder minderen Ranges auf, welcher als der Elefantenmeiſter angeſehen iſt. So iſt der Name des Elefanten bei den Schapanen, und daſs die Figur auf dem einem Theile der Elefant iſt, auf der andern Seite der Aſſiſtent heiſst, iſt bereits oben bemerkt worden, und iſt dieſes in dieſem Spiele nicht der einzige Fall, indem ſolches gleicher weiſe von dem gemeinen Soldat in ſelbigem gilt, als welcher auf der einen Seite ço und auf der andern Ping heiſset. Auf welcher Seite ſo, und auf welcher wiederum ſo, iſt bei Anfang des Spiels willkührlich, aber wenn das Spiel angegangen dann bleibt es, wie man ſich in dieſem Fall die Steine gewählt hat. Wer den Elefant hat, der behält ihn als Elefant das ganze Spiel hindurch, wer dagegen den Stein mit dem Schriftcharakter des Aſſiſtenten erwählet, der behält ihn ebenfalls. Und ſo desgleichen

Digitized by Google

mit ço und Ping. Doch der Begriff oder vielmehr der geſchriebne Charakter des Steins iſt blos verſchieden, der Name bleibt im Spiele derſelbe. Denn der Fuſsmann wird von beiden Partheien beſtändig ço genannt, er ſey nun auf der Figur ço oder Ping bezeichnet.

IV. Ma oder das Pferd, der Reuter. Nach der gemeinen Mundart wird Ba oder Bae ausgeſprochen. Dieſer Stein bewegt ſich auf der ihm gezeichneten Linie, und kann bis auf den dritten Punkt, Ort oder Winkel (aber nicht ins dritte Feld zu verſtehen) fortſchreiten, und dieſes auf einmal oder durch Einen Sprung, gerade, rechts oder links, z. B. man vergleiche auf der Kupfertafel No. b das kleine unten beigezeichnete Schema. Wäre alſo ein Stein in punkto 5 ſo kann das Pferd in Punkto 2 ſich nicht anders weiter ſetzen, als wenn rechts oder links der Weg offen und leer iſt. Wäre aber der Punkt 5 leer, ſo kann es in 8, 4 oder 6 fortſchreiten. Iſt in 1 und 2 niemand, ſo geht es in 4 oder 6. Denn das iſt zu merken, daſs dieſer Stein von dem erſten Orte oder Winkel, da er los bricht, allezeit auf der Linie weiter gehet, es ſey nun gerad oder rechts oder links. Steht nun einer in der Linie im Weg, ſo iſt er in ſeinem Lauf oder in einer Bewegung gehindert.

Digitized by Google

Uebrigens denn auch dieſe Figur wie die übrigen Officiere dieſes Spiels vor- und rückwärts aufziehen.

Auf dieſen Pferde nun denkt man ſich einen Mandarin der dritten Ordnung als Reuter, und der iſt als der Rittmeiſter geachtet.

Das Pferd heiſst auf malaiſch *Cúda*, auf ſchapaniſch Mma oder Oema, ſo aus dem ſineſiſchen Má herkömmt. Den Charakter des Steins, welcher auf beiden Seiten ebenfalls doppelt iſt, findet man auf der Kupfertafel bei No. b.

V. Ku oder Cu. Wiederum ein doppelt auf beiden Seiten vorhandener Stein. Er bedeutet den Wagen. Zuweilen wird ſein Charakter auch Tſche ausgeſprochen, aber in derſelben Bedeutung.

Er entſpricht in der Bedeutung ſowol als in der Bewegung dem Roch des gewöhnlichen Schachſpiels. Er kann wie die andern rück- und vorwärts gehen.

Als den Fuhrmann dieſes Streitwagens denkt man ſich einen Mandarin der geringſten Klaſſe, der alſo Wagenmeiſter iſt, ſo wie wir ſchon einen Elefantenmeiſter und einen Rittmeiſter haben kennen lernen.

Die Schapaner nennen ſolchen Wagen Curúma, die Malaien aber Fedâti.

Digitized by Google

VI. Die zween Pao, d. i. Muſketen, Feuermörſer oder Kanonen S. die Kupfertafel No. b. Sie ſtehen zwei Felder vor dem Standpunkt der Pferde. Sie ſind verſchanzt, anzuzeigen daſs ſie nicht zurück gehen können.

Ihre Bewegung iſt vorwärts und der des Wagens gleich, nämlich in gerader Linie auf der Linie ſelbſt. Aber die Art wie ſie erbeuten können iſt verſchieden. Sie können keine feindliche Figur nehmen, die ihnen die nächſte iſt, ſondern treffen allezeit nur die vornächſte, weil es die Natur der Sache giebt, daſs der Kanonenſchuſs nur in der Ferne Verwüſtung anrichtet.

Dahero iſt alſo das Geſetz des Spiels, daſs die Kanone niemals eine Figur tödten kann, es ſtehe dann eine andre feindliche oder freundliche dazwiſchen, welche ſie überſpringen muſs.

Gerade vor ſich kann die Kanone gehen aber nicht zurück, es ſey dann, daſs ſie über den Fluſs geſetzt ſey. Alsdann kann ſie in derſelben Bewegung als ſie vorgeſchritten iſt, wieder zurück gehen.

Das iſt nun der Schachſtein, welcher in den ältern Nachrichten der Miſſionäre Lebes pyrii pulveris genannt wird, ſ. oben p. 319. Im engliſchen nennt ſie Purchas ſehr fehlerhaft Poulder paunes; er

ſollte Powder pans, d. i. pyrii pulveris lebetes aenei, geſagt haben.

Dieſer Lebes pyrii pulveris (Keſſel oder Pfanne mit dem Schieſspulver oder der Feuermaſſe) ſcheint in der That die älteſte Vorſtellung zu ſeyn, aus welcher hernach erſt die Bombarda oder Kanone, — (Feuermörſer, Muſquete) und der Bube mit der Rakete bei Irwin entſtanden iſt.

Denn, ohngeachtet der Gebrauch des Schieſspulvers und des Schieſsgewehrs in Indien und Sina geraume Zeit älter zu ſein ſcheinet, als die Erfindung deſſelben in Europa, ſo iſt er doch gewiſs nicht ſo alt, als dieſes ineſiſche Spiel ſelbſt, und da man weiſs, daſs vor der ſpätern Erfindung des eigentlichen Schieſspulvers ſeit den älteſten Zeiten bei mehreren orientaliſchen Völkern, das bei den Griechen bis in die tiefen Zeiten der Kreuzzüge herab ſo gewöhnliche ſogenannte *griechiſche Feuer*, vorher gegangen iſt, ſo iſt wol kein Zweifel, daſs der Schachſtein Pao allerdings urſprünglich das künſtliche Kriegsfeuer welches die Antiquarier gemeinhin Ignem Graecum nennen, haben vorſtellen ſollen. Und weil man nun dieſes Feuer der Zerſtörung, deſſen Zuſammenſetzung aus allerund bituminöſen Ingredienzien, beſonders

Nafta gemacht wird *), aus Mörſern, Pfannen, Keſſeln und dergleichen zu werfen pflegte, ſo dürfte für den Stein die beſte und ſchicklichſte Benennung die Feuerpfanne ſeyn. Nur daſs man ſtatt der Pfanne mit Schieſspulver (Lebes pyrii pulveris) nach uraltem Gebrauch und Koſtum die Pfanne oder den Keſſel mit dem Naftafeuer verſtehe.

So iſt alſo aller Wahrſcheinlichkeit zufolge nach und nach in das ſineſiſche Schachſpiel, erſtlich das alte Naftafeuer oder das ſogenannte griechiſche Feuer (weil wir es durch die Griechen haben kennen lernen) hernach auch das an deſſen Statt getretne Feuer des Schieſspulvers aufgenommen worden.

---

*) Ueber das griechiſche Feuer hat unſer verſtorbner Herr Prof. Fiſcher eine mit unglaublichem Fleiſse gearbeitete antiquariſch-chemiſche Sammlung unter ſeinen Papieren hinterlaſſen, welche er für das Publikum beſtimmt hatte. Möchten alſo doch die Erben, ſo die Papiere des ſel. Mannes erhalten haben, dahin ſorgen, daſs dieſe Sache der gelehrten Welt nicht entzogen werden möge.

Digitized by Google

Der Gebrauch des Schieſspulvers und der Schieſsgewehre, als Mörſer, Kanonen, Muſketen etc. iſt bei uns Europäern bekanntlich nicht älter als die Epoche es zugiebt, da erſtlich Roger Bacon in England (der 1292 ſtarb) und hernach Anklizen von Freiburg und Barthold Schwarz, beide wie es ſcheint unabhängig von einander, das Schieſspulver erfunden oder vielmehr wiederum entdecket haben.

Allein im Orient, beſonders in Indien und den hinteraſiatiſchen Gegenden iſt die Erfindung und der Gebrauch dieſes Schieſspulvers ganz ohnſtreitig weit älter. Die Sineſer rühmen ſich daher, die Sache ſchon vor vielen Jahrhunderten im Gange gehabt zu haben.

Tavernier in ſeiner Reiſebeſchreibung, bemerkt eine Ueberlieferung, daſs das Schieſspulver und ſein Gebrauch in den indiſchen Gegenden zuerſt im Königreich Aſsem üblich geweſen und von da zu den Peguenſern, und weiter zu den Sineſern übergegangen ſey. Er meldet auch, daſs man zur Zeit der Beunruhigung dieſes Landes unter Regierung des mogoliſchen Kaiſers Aurengkſîb (in der zweiten Hälfte des 17ten chriſtlichen Jahrhunderts) mehrere eiſerne gegoſſene Schieſsläufte erbeutet, und doch das Land vor dieſer

Kriegsunruhe eines Friedens von 500 Jahren genoſſen habe.

Wenn alſo 500 Jahr in dieſem Reiche vor dem erwähnten Kriege Frieden geweſen, ſo ſchlieſst Hyde, müſſen die gegoſſenen Schieſsgewehre auch vor dieſer Zeit von 500 Jahren angefertiget worden ſeyn, weil ſie bei Anfang des Kriegs bereits vorräthig da waren. Dieſer Rechnung zufolge könnte das Alterthum der Schieſsgewehre in dem Königreiche Aſsem füglich wenigſtens ins neunte oder zehnte chriſtliche Jahrhundert hinaufgerückt werden. Und das dürfte die Zeit beſtimmen, wenn auch die Sineſer dazu gekommen ſind. Wer weiſs aber wie lange die Erfindung und der Gebrauch der Sache ſchon in andern benachbarten indiſchen Gegenden üblich geweſen. Sollen doch, nach einer Nachricht die Hyde anführt, ſelbſt bei den Peguenſern einige Schieſsläufte von 12 bis 16 Fuſs lang, mit arabiſcher Aufſchrift gefunden worden ſeyn, welche der Aufſchrift zufolge jetzt über 900 Jahr alt ſeyn würden.

Dem ſey aber, wie ihm wolle, ſo iſt das Naftafeuer oder künſtliche Wurffeuer, gemeinhin Ignis Graecus genannt, weit älter, und ſo alt, daſs es die Geſchichte nicht bis zu ſeiner erſten Erfindung zu verfolgen im Stande iſt.

Die allererſte Spur von dieſem Feuer, deſſen fürchterlicher Gebrauch in den ſpätern Zeiten noch, während der Belagerung in den Zeiten der Kreuzzüge, merkwütdig worden iſt, findet ſich in der Mythe von der *Medea*, wenn von ihr erzählet wird, daſs ſie die Creüſa (das ſtatt ihrer dem Jaſon untergeſchobene Weib) mit einem unauslöſchlichen Feuer getödtet habe.

Ich weiſs wol daſs die Geſchichte Jaſons, der Medea und des goldnen Vlieſses — zugleich eine Hülle des groſsen chemiſchen Geheimniſſes vom Stein der Weiſen iſt; allein das gehet blos die allegoriſche Seite dieſer Geſchichte an, da dann das unauslöſchliche Feuer das ſo genannte Oleum incombuſtibile, oder das geheime Feuer der Weiſen bedeutet. Das eigentliche Hiſtoriſche der Geſchichte, auf welches die Bewahrer des groſsen hermetiſchen Siegels frühzeitig die Allegorie erbauet haben, kann deſſen ohnbeſchadet als ein Beweis für das Alterthum des griechiſchen Feuers angenommen werden.

Dieſes griechiſche Feuer nun findet ſich hernach bei vielen Alten erwähnt, und einige Schriftſteller geben uns ſattſame Beweiſe, daſs daſſelbe im Orient ſo alt im Gebrauch geweſen, als es hernach bei den Griechen worden iſt.

Digitized by Google

Unter andern meldet, was die Inder betrift, *Philoſtratus* in ſeiner Vita Apollonii Tyanéi lib. III. "daſs Bachus und Hercules, als ſie gemeinſchaftlich die Thal- und Berggegenden Indiens durchſtreiften, in der Meinung geſtanden, als könnten ihnen die Waldgötter und andre Gottheiten, ſo ſie in ihrer Armee mit ſich führten, allein genug ſein, um die Erdbeben und alle andre Zerrüttungen und Hinderniſſe zu erwehren; doch aber empfinden muſsten, daſs ihr Volk haufenweiſe zu Boden ſtürzte, mittelſt der Blitze, welche ihnen die weiſen Leute des Landes entgegen warfen, ſo daſs man die Stapfen ihrer Verirrungen noch in den Felſenſtücken zurückgelaſſen ſehen konnte." —

Eben der Schriftſteller hat lib. II. p. 96. 97. eine andre merkwürdige Stelle dieſer Art von den Oxydrakern, daſs dieſelben in der Gewohnheit gehabt, ihre Feinde mit Donner und Blitz zu begrüſsen.

Die Stelle lautet alſo: "Die *Oxydraker* haben eben keine vorzügliche Wiſſenſchaft. Allein die *Weiſen* die unter ihnen ſind, wohnen (als eine

eigene

eigne Kaſte) zwiſchen den Flüſſen *Hyſaſsis* und *Ganges*. Dahin iſt aber *Alexander* nie gekommen — aus Achtung für das Orakel gehindert. Er wuſste zwar, daſs man leicht über den Hyſaſsis hinüber ſetzen, und die um die Stadt liegenden Felder mit Bequemlichkeit einnehmen könne, allein er hätte ſich überreden laſſen, daſs die Stadt ſelbſt und ihr feſter Thurm, als der eigentliche Wohnſitz in welchen ſie ſich eingeſchloſſen hatten, auch wenn 1000 Achillen und 3000 Ajaken kämen, nicht eingenommen werden würden. Dieſe Leute ſtreiten inzwiſchen nicht ſo, daſs ſie in Perſon dem Feind entgegen gehen, ſondern ſie haben es in der Art, von Fern her die ihnen vom Jupiter anvertraute Donnerkeile und Blitze auf die Feinde zu ſchleudern.„

Endlich erhellet aus einer dritten Stelle deſſelben Schriftſtellers, die gleich darauf folget, daſs dieſe Völker das fürchterliche Feuer bereits lange vor Alexander dem Groſsen in Gebrauch gehabt haben werden.

“Da der egyptiſche *Herkules* und *Bachus* gegen die Indier zu Felde

zogen, hatten ſie alle gehörige Belagerungsmaſchinen mit ſich, und fingen an die Städte zu belagern. Allein die Bürger waren dabei ganz ruhig, und ſahen, ſo lange es ihnen beliebte das Schauſpiel in der Stille mit an. Als ſich aber nun die Feinde der Stadt nahe genug vorgedrungen hatten, erhuben ſich auf einmal fürchterliche *flammende Winde*, (feuerſpeiende Luftbothen) die auf ſie herabſtürzten und ſie zurück trieben, auch kamen *Donner* und *Blitze* daher geſchleudert und zerrütteten das Lager, ſo daſs auch Herkules ſein goldnes Schild dagegen geworfen haben ſoll, welches die Weiſen des Landes zum Andenken in ihrem Tempel aufgehangen.„ —

VII. Fünf gemeine Soldaten oder Fuſsmänner, welche eine Feldung weiter als die Pao zu ſtehen kommen. Sie ſind hinter Wällen geſtellt, damit ſie nicht zurückgehen ſollen. Denn als tapfere Soldaten ſollen ſie nicht fliehen, ſondern tapfer vorwärts einrücken und nur als Sieger zurückkehren, ſ. die Kupfertafel No. b.

Sie bewegen ſich gemächlich auf der Linie hin, nur jedes mal in Diſtanz Eines Feldes, weil ſie vorſichtig ſein müſſen, immer nur mit Bedacht

den Feind zu beliſten und ſich dagegen allezeit ſo gut als möglich zu ſichern.

Haben ſie inzwiſchen das Glück über den Fluſs zu ſetzen, als welches ihnen erlaubt iſt, wenn ſie ſo weit vorgerückt ſind, ſo werden ſie mit militäriſcher Ehre belohnt, die ihnen die Freiheit giebt nunmehro rück- und vorwärts zu agiren, verſteht ſich aber immer noch mit gehöriger Klugheit, nämlich nur von Feld zu Feld.

Sind ihrer mehrere über den Fluſs gekommen, ſo wird einer davon, falls der Vikarius oder Generallieutenant nicht mehr lebet, an deſſen Stelle befördert. Und wird dieſer wieder getödtet, ſo rückt der nächſtfolgende in ſelbige Würde ein.

Dieſe Soldaten nun werden in der einen Armee des ſineſiſehen Schachſpiels, nämlich in der gelben, ço ſowol geſchrieben als ausgeſprochen; in der andern Armee aber, nämlich in der rothen, werden ſie Ping geſchrieben, und im Spielen aber ço ausgeſprochen, ſ. oben.

Ihre Bewegung gehet allezeit über die gezognen Linien. Die Schapaner nennen die Soldaten Buſchi, die Malaien Prangh.

Erweitertes Schachſpiel der Europäer. Das Schachſpiel des Guſtav Selenus und des Weickmann. Das Schachſpiel mit lebendigen Perſonen. Das veränderte Schachſpiel der Neufranken. Das ſogenannte Kriegsſpiel.

Unter den Europäern, welche das Schachſpiel zu erweitern verſucht und desfalls auch das Schachbret nach Verhältniſs ihrer Erfindung vergröſsert haben, ſind Guſtav Selenus und der Schwabe Weickmann vornehmlich bekannt. Durch dieſe Bemühungen kennen wir noch ſo verſchiedne beſondre Arten des Schachſpiels die von dem gemeinen und urſprünglichen abweichen; aber doch iſt in den mehrſten Ländern Europens bis jetzt die gemeine einfältige Weiſe zu ſpielen wol ohnſtreitig die beliebteſte geblieben.

Ich habe oben an ſeinem Orte von dem Buche des Guſtav Selenus geredet. Hierinnen finden die Leſer dasjenige, was er von erweiterter Manier dieſes Spiels an den Tag leget. Er gedenket vornehmlich einer Form des Schachſpiels, die ſchon vor ihm bekannt geweſen und die man damals das *Kurierſpiel*

nannte. Man hat dieſes Kurierſpiel faſt allein in dem Orte Ströpeck üblich gefunden, und iſt daſſelbe eben in andern Gegenden Deutſchlands nicht ſonderlich in Uebung gekommen.

Das Schachbret zu dieſem Kurierſpiele enthält in die Breite acht und in die Länge zwölf Feldungen.

Ueblicher ſind die Veränderungen geworden, welche Weickmann eingeführet und angeprieſen hat. Sein Buch, worin er das gethan hat, iſt, wie ich ſchon an ſeinem Orte erörtert habe, das groſse Schachſpiel betitelt.

Er hat Schemata aufgeſtellt, wo vier, ſechs auch acht Perſonen zugleich ſpielen können, und daſs jede Perſon einzeln für ſich allein und unabhängig von der andern handelt, oder auch daſs die Perſonen gewiſſe Partheien formiren, welche zuſammen gegen einen gemeinſchaftlichen Feind verbündet ſind. Die Schachbretform zu dieſer Art erweiterten Spiels iſt verſchieden, achteckigt, zwölfeckigt etc.

Da ich nicht geſonnen bin, dieſe Art erweiterte, allein aus europäiſchen Erfindungsgeiſt geſloſſene und nach europäiſchem Koſtum eingerichtete Schachſpiele umſtändlicher zu entwickeln, ſo begnüge ich mich gegenwärtig damit, nur noch die Folge der zu dem

Weickmanniſchen Schachſpiel gehörigen Schachfiguren anherzuſetzen.

Der König.
Der Marſchall.
Der Kanzler.
Der Rath.
Der Herold.
Der Geiſtliche oder der Pfaff.
Der Colonel.
Der Reuter-Hauptmann.
Der Reuter.
Der Kurier.
Der Adjutant.
Der Trabant.
Der Leibſchütze oder Jägermeiſter des Königs.
Der Soldat oder Bauer.

Schon habe ich ferner oben an ſeinem Orte einer andern europäiſchen Erfindung gedacht, ich meyne das Schachſpiel mit lebendigen Perſonen zu ſpielen. Davon ſind nun mehrere Beiſpiele ſehr bekannt.

Einmal das Beiſpiel der Spanier, die es ehedem im Gebrauch hatten, ganze Zimmer in die Schachfelder abzutheilen und perſönlich gegen einander aufzumarſchiren, und der Wieburger, welche ein offenes Feld, Wieſe oder Anger zum Kriegsſchauplatz zu wählen pflegten, da ſie weiſs und ſchwarz gekleidete Buben gegen einander agiren lieſsen.

Das dritte Beiſpiel des Don Juan de Auſtria, welcher ein eignes Departement ſeines Hauſes mit marmornen Tafeln in Form eines Schachbrets hatte belegen laſſen, wo er wirkliche Perſonen, meiſtentheils Knaben gegen einander kriegen lieſs.

Das vierte Beiſpiel eines gewiſſen Herzogs von Weimar, der auf ſeinem Schloſshof einen Platz mit weiſſen und ſchwarzen Marmor auspflaſtern laſſen, um ſich darauf mittelſt ſeiner Soldaten als lebendige Schachmaſchinen im Schachſpiel zu üben.

Endlich muſs ich noch etwas von dem Unternehmen der Neufranken, das Schachſpiel ihrer neuen Staatsform anzupaſſen, gedenken.

Die Revolution, welche ſo ſchnell eine republikaniſche Verfaſſung in Frankreich ſchuf und alles was nur nach einem König witterte, aus dem Wege zu räumen ſich angelegen ſein lieſs, hat auch eine beträchtliche Veränderung auf dem Schachbrete hervor gebracht.

Der König dieſes Spiels hat daſelbſt ſeinen Titel verloren, und heiſst nun nicht mehr König, ſondern nach einem feierlichen Decret der Nationalverſammlung *Le Drapeau*, d. i. die Fahne oder das Panier.

Die Figur, welche vorher die Königin bezeichnete, iſt ihrer urſprünglichen Würde wiederum näher gekommen, indem man beliebt

Digitized by Google

hat, ſolche den Adjutanten, *L' Adjutant* zu benennen.

Die Springer, als Figuren welche die leichte Reuterei vorſtellen ſollen, heiſsen nicht mehr, wie ehedem Chevaliers oder Sauteur, ſondern *Les Dragons*, d. i. die Dragoner.

Die ſogenannten Thürme oder Rochen ſind in dieſem neurepublikaniſchen Schachſpiele die Hauptſtärke der franzöſiſchen Armee, nämlich die Artillerie nicht zu vermiſſen, nunmehro die Kanonen, *Les Canons*.

Die Läufer ſind die *Volontairs* oder die leichte Infanterie, die Bauern *L'infanterie regulaire*, reguläre Infanterie, (Linien - Truppen.)

Man hat dieſe Veränderungen auch mit in der Rückſicht eingeführet, um dem Schachſpiel hierdurch mehr militäriſches Anſehn zu geben.

Auch das äuſsere Anſehen der Schachfiguren hat man bei dieſer Gelegenheit ſo verändert, daſs es den neuen Benennungen angemeſſen iſt.

Und nun iſt mir das in neuern Zeiten erfundne ſogenannte *groſse Kriegsſpiel* noch übrig, umſtändlicher zu erörtern, zumal da dieſes Spiel ſeiner Koſtbarkeit wegen vielen meiner Leſer noch unbekannt ſeyn dürfte.

Der Urheber oder Erfinder des groſsen Kriegsſpiels iſt Joh. Chriſt. Ludwig

Digitized by Google

Hellwig, Herzogl. Braunſchweigiſcher Hofmathematiker. Er machte dieſe Erfindung in einem eignen Werke bekannt, welches aus 2 Bänden Theorie und Praktik, benebſt einem Convolut der nöthigen Kupfertafeln beſtehet und den Titel führt: Verſuch eines aufs Schachſpiel gebaueten taktiſchen Spiels von zwei oder mehrern Perſonen zu ſpielen. Leipzig 1780. 1782. 8.

Der Endzweck der Erfindung dieſes taktiſchen Spiels war nach des Verfaſſers eigner Erklärung, die vornehmſten und wichtigſten Auftritte des Kriegs ſinnlich zu machen. Je kleiner die Anzahl derer ſei, welche ſich der Kriegskunſt widmen, und zugleich die Gröſse ihrer Beſtimmung kennen, deſto nützlicher ſei ein ſolches Spiel, ſelbſt dann, wenn es auch noch auf einer der unterſten Stuffe ſeiner Vollkommenheit ſtehen ſollte.

Die Flügel der Armee vorzüglich zu decken; Kommunikation zwiſchen den verſchiednen Korps derſelben zu erhalten; nach erfochtenen Vortheilen vorſichtig vorzudringen; einen ſichern Rückzug zu nehmen, der nicht in eine ſchimpfliche Flucht ausarte, die möglichen Vortheile aus der Natur des Terräins zu ziehen; dem Feind durch Märſche, Diverſionen, Wegnahme des Magazins etc. aus ſeinem vortheilhaften Poſten zu bringen; ihn zum Detaſchiren zu verleiten, und dann anzu-

greifen, wenn er ſich dadurch geſchwächt hat: ohne Urſache nicht eher zu ſchlagen, bis man zuvor ſolche Anſtalten getroffen hat, den Sieg recht gewiſs zu nutzen. — Dieſe und noch viele andre Wahrheiten der Kriegskunſt auf eine ſinnliche Weiſe darzuſtellen, das ſei die einzige Abſicht der Erfindung eines ſolchen Kriegsſpiels.

Da dieſe Abſicht groſs und wichtig iſt, ſo bittet der Erfinder dieſes Spiel nicht zu beurtheilen, bis man im Stande ſei, es ſelbſt zu ſpielen, oder man es wenigſtens von Andern mit Aufmerkſamkeit habe ſpielen ſehen. Denn ob ein Spiel vollkommen oder unvollkommen ſei, daſs laſſe ſich wol nur alsdenn beurtheilen, wenn man es ſo ziemlich im Ganzen überſehen kann.

Nach Verlauf einer Zeit von 17 Jahren, daſs dieſes Kriegsſpiel erfunden worden und ſeine Liebhaber gefunden hat, ſcheint das Publikum in ſofern darüber entſchieden zu haben, daſs, ob gleich dieſes Spiel manche Unvollkommenheiten und Unbequemlichkeiten hat, welche ſich wol nie davon ganz entfernen laſſen werden, daſſelbe doch zu den nützlichſten, angenehmſten und lehrreichſten Unterhaltungen gehöre.

Um inzwiſchen ſo gemeinnützig zu werden als das Schachſpiel, auf welches ſeine Erfindung zunächſt gegründet iſt, fehlt es

Digitized by Google

demſelben beſonders an der Leichtigkeit es zu erlernen, an der Bequemlichkeit ſich deſſelben bedienen zu können, ohne ihm einen groſsen Raum aufzuopfern, an der Wohlfeilheit ſeines Ankaufs und an einigen ähnlichen Eigenſchaften mehr.

Allein es giebt auch Leute, die über dieſe Hinderniſſe ſich leicht hinweg zu ſetzen im Stande ſind, und für dieſe bleibt es eine ſehr willkommne Erfindung und eine nicht geringe Uebung der Verſtandeskräfte.

Vollſtändige Kriegsſpiele werden bei dem Verleger, dem Buchhändler S. L. Cruſius in Leipzig um den Preis von vier Piſtolen, und beſſer gearbeitete um fünf Piſtolen verſchrieben. Freilich können nur wenige eine ſolche Ausgabe machen. Ganze Geſellſchaften und öffentliche Häuſer könnten es am erſten thun.

Um meine Leſer, ſoviel als es der Plan dieſes Werkchens erlaubt, von der Einrichtung und Beſchaffenheit dieſes Kriegsſpiels zu unterrichten, werde ich für ſie das Nothwendigſte aus der Beſchreibung des Verfaſſers hier im Auszug folgen laſſen, und damit meine gegenwärtige Arbeit beſchlieſsen.

Digitized by Google

Allgemeine Betrachtungen.

Der Endzweck eines taktiſchen Spiels iſt, das Weſentliche der wichtigſten Auftritte des Kriegs ſinnlich zu machen. Je genauer die Natur dieſes Gegenſtandes nachgeahmet wird, deſto mehr muſs ſich das Spiel ſeiner Vollkommenheit nähern.

In Anſehen des Schauplatzes, auf dem Kriege geführt werden, ſind ſolche Kriege entweder See- oder Landkriege. Die Nachahmung eines Kriegs zu Lande iſt allein der Gegenſtand dieſes groſsen taktiſchen Spiels.

Die Natur der Truppen, die Gegend, worin der Krieg geführt wird, oder das Kriegstheater, die zum Kriege erforderliche Geräthſchaften und übrige Bedürfniſſe einer Armee ſind allgemeine Titel, unter die ſich der gröſste und wichtigſte Theil aller Gegenſtände der Taktik bringen läſset.

Es giebt Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Die verſchiednen Arten der Truppen bilden drey Hauptklaſſen, deren Unterſchied in folgenden Sätzen enthalten iſt.

1) Die Infanterie kann ſich nicht ſo ſchnell bewegen als die Kavallerie.

2) Der Anfall der Kavallerie iſt, vermöge der gröſsern Schwere eines Kavalleriſten und deſſen vorzüglicher Geſchwindigkeit wirkſamer, als der Angriff der

Infanterie, wenn die Umſtände übrigens einerlei ſind.

3) Die Infanterie und Kavallerie ſchadet vorzüglich auf dem Platz, den ſie durch ihre Bewegung einnimmt.

4) Die Artillerie ſchadet durch beſonders dazu verfertigte Maſchinen in merklicher Entfernung.

Dieſen Unterſchied der Truppen muſs das taktiſche Spiel nachahmen und ſinnlich machen, und beruhet hierauf ein groſser Theil ſeines Werthes.

Bei der Betrachtung des Kriegsſchauplatzes finden wir, daſs einige Theile deſſelben den Bewegungen der Truppen und den Wirkungen ihrer in der Ferne wirkenden Maſchinen keine Hinderniſſe ſetzen, andre dagegen das Gegentheil bewirken.

Ausgemacht iſt es, daſs dieſer Unterſchied des Terrains nach Beſchaffenheit der Umſtände, bald Nutzen, bald Nachtheil bringen könne. Es muſs daher das taktiſche Spiel bei Entwerfung eines Plans, auf dem der Schauplatz des Kriegs abgebildet wird, auch hierauf Rückſicht nehmen.

Von denen zum Kriege erforderlichen Geräthſchaften laſſen ſich wenigſtens eine geringe Anzahl im taktiſchen Spiele anwendbar machen. Alle aber kommen hierin überein:

1) Daſs ſie keine eigenthümliche Bewegung haben.

2) Daſs ihre Bewegung gröſstentheils langſamer iſt, als die Bewegungen der Truppen, und daſs ſie daher der freien Bewegung der Armee mancherlei Hinderniſſe ſetzen.

Auch dieſe Wahrheiten muſs das taktiſche Spiel befolgen.

Die Bedürfniſſe einer Armee, welche man von den nöthigen Geräthſchaften deſſelben unterſcheidet, ſind ſehr mannichfaltig. Die bei derſelben befindliche Menſchen und Thiere brauchen mancherlei Nahrung. Bei den taktiſchen Spiele iſt es genug, alles hieher gehörige unter dem gemeinſchaftlichen Namen von Bedürfniſſen zu vereinigen, die Anſchaffung ſowol als die Austheilung derſelben, der Natur dieſes Gegenſtandes gemäſs einzurichten, und doch bei der Nachahmung das Geſetz der möglichſten Kürze vor Augen zu behalten.

Was das taktiſche Spiel aus dem Schachſpiel beibehalten konnte oder abändern muſste.

Im Kriege will man ſich durch Gewalt der Waffen zu ſeinen Rechten verhelfen. Derjenige iſt Sieger, deſſen Waffen das Uebergewicht behalten. Es läſset ſich aber dieſes aus

dem geringern Verluſt an Truppen oder an Kriegsgeräthſchaften nicht immer richtig beurtheilen.

Der natürliche Weg, den Krieg auch wider des Feindes Willen zu beendigen iſt, wenn man ihn derjenigen Mittel beraubet, ohne die er den Krieg nicht fortſetzen kann. Dieſe aber nimmt jeder der kriegführenden Theile vorzüglich aus ſeinem Lande. Die Eroberung des feindlichen Landes muſs alſo dem Kriege ein natürliches Ende machen.

Man hat noch kein Land erobert, wenn man in daſſelbe eingedrungen iſt; man muſs auch den Beſitz deſſelben leicht behaupten können.

Das Land des Feindes heiſst folglich alsdenn erſt erobert, wenn man ſich in dem Beſitz der darin liegenden feſten Plätze geſetzt hat, worin man die zum Kriege gehörige Nothwendigkeiten, die eine Armee in der Nähe haben muſs, ſicher verwahren kann. Der natürliche Ausgang des Krieges hängt alſo von Eroberung der Veſtungen eines Landes ab.

Vergleichen wir dieſen natürlichen Ausgang des Kriegs nun mit dem, wie der durchs Schachſpiel vorgeſtellte Krieg geendiget wird, ſo finden wir einen wichtigen Unterſchied. Der Ausgang des S c h a c h ſ p i e l s iſt dem natürlichen Ausgang eines Krieges (wenigſtens nach unſern abendländiſchen Begriffen

und Erfahrungen) um ſo augenſcheinlicher nicht entſprechend, da der Verluſt einer Perſon, wenn ſie auch die erſte im Staate ſein ſollte, niemals ſchlechterdings bewirket, daſs die übrigen die Waffen niederlegen.

Das taktiſche Spiel beſtrebet ſich dieſem Mangel abzuhelfen, und muſs alſo hierin das Schachſpiel ganz verlaſſen. Es endiget ſich nicht anders als mit der Eroberung des feindlichen Landes und der darin liegenden Veſtungen.

Man kann aber ferner auch den Krieg mit Einwilligung beider Theile endigen, das heiſst Friede machen. Der Endzweck dabei iſt beſtändig der, durch einen kleinen Verluſt einen gröſsern zu verhüten. Weil nun das taktiſche Spiel eine Nachahmung des Kriegs, wie er in der Natur iſt, ſein ſoll, ſo folgt, daſs auch hier Friedensverträge ſtatt finden können.

Das Spiel mag ſich enden auf welchem Wege es ſei, ſo beſtehet der Verluſt oder Gewinn deſſelben, er bleibe nun durch die gänzliche Ueberwindung des einen Theils unzertheilt, oder werde bei der Wahl eines Friedensſchluſſes repartiret, in der Ehre, welche durch eigne dazu vorhandne ſiegreiche Fahnen von verſchiedner Gattung zu erkennen

nen gegeben wird, oder in einer feſtgeſetzten Summe Geldes oder ſonſt eines Preiſes.

Das taktiſche Spiel muſs den weſentlichſten Unterſchied der Infanterie, Kavallerie und Artillerie ſinnlich machen. Da es aber doch ſo viel möglich aufs Schachſpiel gegründet bleiben ſoll, ſo muſs es, ſo viel möglich von dieſem Spiele beibehalten.

1) Der Fers, der Roch und der Läufer oder Elefant dienen, ihrer Geſchwindigkeit wegen, worin ſie die Bauern und die Springer übertreffen, im taktiſchen Spiele als Kavallerie, die Bauern aber und die Springer als Infanterie.

2) Das taktiſche Spiel erhält Artillerie und dahin gehörige Maſchinen, welche dem Schachſpiel mangeln.

Der Anfall der Kavallerie iſt wirkſamer, als der Angriff der Infanterie, wenn die Umſtände übrigens einerley ſind. Da nun im Schachſpiel durch ein von dem Fers, dem Roch oder dem Läufer unternommenen Zug höchſtens nur Eine Figur genommen werden kann, eben dies aber auch von dem Bauer oder Springer geſchiehet, ſo hat im Schachſpiel die Kavallerie für der Infanterie hierin keinen Vorzug, wie doch billig ſeyn ſollte. Das taktiſche Spiel

ändert alſo die Natur des Fers, des Roch und des Läufers dergeſtclt ab, daſs ihr Anfall unter gewiſſen Umſtänden mehr wirke, als der Angriff der Bauern und Springer. Jene erhalten daher die Erlaubniſs unter gewiſſen Bedingungen, mit einem Zuge mehrere Feinde niederzuhauen.

Der Bauer gehet im Schachſpiel nur vorwärts und ändert ſeine Fronte nie. Alſo auch hierin muſs das Kriegsſpiel Abänderung treffen.

Der Fers des Schachſpiels iſt weniger eingeſchränkt als Roch und Läufer, und alſo ein vollkommnes Bild der Kavallerie. Fürs Kriegsſpiel iſt es vortheilhafter, mehrere dergleichen vollkommne Figuren einzuführen.

Mit einiger Veränderung können daher der Fers, der Läufer und der Roch des Schachſpiels als Kavallerie, der Bauer und Springer aber als Infanterie im Kriegsſpiel beibehalten werden. Der König aber bleibt weg, aus Urſache, weil, wie oben geſagt worden, ſein Verluſt (wenigſtens bei uns) den Krieg zu beendigen nicht vermögend iſt.

Und ſo iſt alſo nur noch im taktiſchen Spiele ein ſchickliches Zeichen für die Artillerie hinzuzuthun.

Betrachten wir die Bewegung der Truppen des Schachſpiels mit einiger Aufmerkſamkeit,

ſo finden wir ſolche der Natur unſers Kriegs nicht ganz angemeſſen. Die Gröſse derer ſich darin bewegenden Korps iſt beſtändig gleich. Gleichwol muſs ſich in unſerm Kriege nach dem gegebenen Befehl des Feldherrn bald ein kleiner, bald ein gröſserer Theil des Heers in Bewegung ſetzen.

Das Kriegsſpiel unterſcheidet ſich daher auch darin vom Schachſpiel, daſs in jenem gröſsern Theile das Ganze ſich zu gleicher Zeit bewegen könne.

Ferner fällt aus natürlichen Urſachen in dem Kriegsſpiel die Warnung des Gegners, vor der ihm bevorſtehenden Gefahr weg. Es würde endlich auch die Regel des Schachſpiels, daſs die Spieler ihre Truppen wechſelsweiſe bewegen, aufgehoben ſeyn müſſen, wenn man dieſes Geſetz im Kriegsſpiel nicht deswegen beibehalten müſste, um die groſse Menge Regeln zu vermeiden, die eine ſolche Abänderung nach ſich ziehen würde.

Beſchaffenheit des Plans auf dem das Kriegstheater im taktiſchen Spiele abgebildet wird.

Die zum taktiſchen Spiele gehörige Fläche iſt eben ſo wol, als die des Schachſpiels in gleiche Quadrate abgetheilt. Es ſind aber

auf ihr die wichtigſten Chikanen eines Terrains durch verſchiedene Illuminationen, und wenn dieſe nicht hinreichen, durch andre Zeichen bemerkbar gemacht.

Einige Quadrate ſind ſchwarz, andre weiſs. Das ſind die Hauptfarben des Plans. Auf dieſen bewegen ſich die Truppen ſo frei, als es die Natur ihrer Bewegungen immer zuläſst. Sie bedeuten Theile des Terrains, welche die Natur mit keinen oder doch nur mit ganz unbeträchtlichen Hinderniſſen verſehen hat.

Andre Quadrate ſind ganz roth illuminiret, und dieſe bezeichnen ein Terrain, welches man, der darauf befindlichen natürlichen Hinderniſſe wegen, nicht beſetzen, noch darüber weg paſſiren kann. Jenſeits eines ſolchen Terrains wirkt ſelbſt das Geſchütz nicht. Unter dieſen Zeichen kann man ſich daher hohe unbewegſame Gebürge vorſtellen.

Die grünen illuminirten Felder des taktiſchen Spiels bedeuten tiefe ſumpfige, moraſtige Oerter, ſo zwar auch die Paſſage verhindern, aber doch von der Beſchaffenheit ſind, daſs man über ſolche mit dem Geſchütze wegſchieſsen und folglich jenſeits derſelben wirken kann, wenn es ſonſt die Entfernung nicht verbietet.

Bei beiden Arten des unwegſamen Terrains wird von dem Erfinder des taktiſchen Spiels vorausgeſetzt, daſs nicht Zeit vorhanden ſey, die Hinderniſſe zu heben.

Nicht weit von einander liegende, durch ſchwarze und weiſse Felder getrennte roth oder grün illuminirte Quadrate, machen alſo Defilées.

Blau ſind die Gewäſſer des Terrains illuminirt, und iſt dabei vorausgeſetzt, daſs ſie ſo tief ſind, daſs man ſolche weder zu Fuſs noch zu Pferde durchgehn kann.

Durch Diagonallinien in Triangel getheilte Quadrate, deren eine Hälfte roth illuminiret, die andre aber weiſs, bedeuten Gebäude. Dahero machen mehrere bei einander liegende Quadrate dieſer Art, nach Beſchaffenheit der übrigen Umſtände, entweder Städte oder Dörfer.

Um den Liebhaber des taktiſchen Spiels nicht durch allzu groſse Mannichfaltigkeit der Gegenſtände abzuſchrecken, theilet der Erfinder des Spiels, dieſes Spiel in zwo Schulen.

Die Regeln ſind für beide Schulen einerlei; nur hat die erſte Schule wenigere Gegenſtände als die zweite.

I. Natur derjenigen Figuren, wodurch im Kriegsſpiel die Bewegung der Truppen nachgeahmt wird.

Die aus dem Schachſpiel beibehaltnen Figuren ſind:

Der Fers, (der Erfinder nennt ſie noch die Königin, betrachtet ſie aber als den vornehmſten Theil der Kavallerie, ſ. w. ob.)

Der Roch (oder Thurm, wie ſie der Erfinder nennt.)

Der Läufer.

Der Springer.

Der Bauer.

Dieſe Figuren gehen von ihren im Schachſpiel gehabten Eigenſchaften, ſo lange ſie ſich einzeln bewegen, nicht merklich ab.

In Anſehn des Schlagens der Figuren bleibt es im taktiſchen Spiel im Ganzen als im Schachſpiel. Was aber betrift, wie viele feindliche Figuren auf einmal, oder in einem Zuge geſchlagen werden können, ſo iſt bei der ſogenannten Königin, dem Thurm und dem Läufer etwas verändert worden.

Da dieſe nämlich im taktiſchen Spiele als Kavallerie dienen, ſo iſt feſtgeſetzt worden, daſs ſie nach Belieben ſo viel feindliche Figuren ſchlagen können, als ſie ohne Bedeckung in gerader Linie antreffen. Die angreifende

Digitized by Google

Figur nimmt in dieſem Falle den Ort derjenigen feindlichen ein, die ſie in dieſem Zuge zuletzt ſchlug.

Springer und Bauren können in einem Zuge nie mehr als eine Figur wegnehmen.

Der Bauer gehet, ſo lange er ſich einzeln bewegt, wie in dem Schachſpiel, vorwärts, aber auch zurück und ſeitwärts aufs nächſte Feld, oder nach der neuen Einrichtung dieſes Spiels auf alle ſeinem Quadrate anliegende Oerter, ohne Einſchränkung. Uebrigens aber ſchlägt er, wie im Schachſpiel nur vorwärts, oder nach der neuen Einrichtung dieſes Spiels ſchlägt er auf die drei in ſeiner Fronte liegende Quadrate.

Es hat der Bauer aber in dem taktiſchen Spiele noch eine andere Bewegung erhalten, welche durch die Schwenkung geſchiehet. Er kann ſich ſeine Richtung zu ändern, gleich der Infanterie im natürlichen Kriege, links und rechts umſchwenken. Eine ſolche Schwenkung aber gilt für einen Zug.

Auſser den einfachen Figuren der Kavallerie, hat der Erfinder des taktiſchen Spiels noch zuſammengeſetzte hinzugefüget, nämlich:

Springende Königinnen, d. i. ſogenannte Königinnen mit dem Gange des Springers.

Digitized by Google

Springende Thürme oder Elefanten, d. i. Thürme mit dem Gange des Springers.

Springende Läufer, d. i. Läufer mit dem Gange des Springers.

Dieſe Figuren bewegen ſich nach der Natur derjenigen, aus welchen ſie zuſammengeſetzt ſind, aber *NB.* bei einem jeden Zuge nur nach der Eigenſchaft einer einfachen.

Geht zum Beiſpiel ein ſpringender Läufer jetzt als Läufer auf ein ander Feld, ſo kann er dieſen Zug nicht als Springer fortſetzen und umgekehrt.

Da der Erfinder bei den einfachen aus dem Schachſpiel beibehaltenen Figuren, die bei uns gewöhnliche Geſtalt derſelben beibehalten hat, und blos dem Bauer ſeine Fronte mit einem Punkt bezeichnen, oder ihm eine Grenadiermütze aufſetzen läſſet (wegen der Schwenkungen), ſo iſt er auch in Rückſicht der zuſammengeſetzten Figuren der bei uns gewöhnlichen Geſtalt ihrer einfachen Vorbilder, möglichſt treu geblieben.

Die ſogenannte ſpringende Königin iſt völlig als eine bei uns im Schachſpiel ſogenannte Königin gedrechſelt, nur daſs ſie oben mit dem Kopfe eines Pferdes verſehen iſt. Bei der erſten Bekanntmachung der Erfindung ragte ihr

Digitized by Google

der Pferdekopf etwas unbequem und unnatürlich an der Seite heraus.

Der ſpringende Elefant iſt gebildet als bei uns im Schachſpiel der Thurm oder Roch, und hatte anfangs einen Pferdehals an der Seite hervorragen, jetzt ſitzt ihm der Pferdekopf oben auf der Spitze.

Der ſpringende Läufer iſt eine Figur wie unſer im Schachſpiel gewöhnlicher Läufer figurirt zu werden pflegt, nur daſs er oben ſtatt des Kopfes einen breiten Hals mit zween Pferdeköpfen hat, den einen rechts, den andern links gerichtet.

Dieſe Doppelfiguren nun haben, wie ihre einfachen Vorbilder, die Freiheit, in einem Zuge ſo viele Feinde nieder zu hauen, als ſie in gerader Linie ohne Bedeckung antreffen.

1) Die Kavallerie beſteht dahero im taktiſchen Spiele aus ſogenannten Königinnen, Thürmen oder Elefanten und ſpringenden Läufern.

2) Die Infanterie aus Springern und Bauren.

3) Die aus Kavallerie und Infanterie zuſammengeſetzten Trups aus ſpringenden Königinnen, ſpringenden Elefanten und ſpringenden Läufern.

Digitized by Google

II. Die vorher angeführten Figuren kann man noch folgender Geſtalt ab- theilen. In

1) **Einfache.** Dieſe ſind:

Bauer

Springer

Läufer

Thurm oder Elefant.

2) **Doppelte**, d. i. aus einfachen, zweifach zuſammengeſetzte. Sie ſind:

die (ſogenannte) Königin,

der Elefant oder Thurm,

der ſpringende Läufer.

3) **Dreifach** zuſammengeſetzte:

die ſpringende Königin.

Dieſer Unterſchied iſt ſonderlich deswegen bemerkbar, um die Stärke der Vertheidigung einer Bruſtwehr oder Brücke etc. dadurch zu beſtimmen.

III. Einzelne Figuren bedeuten nicht einzelne Kavalleriſten oder Infanteriſten, ſondern eine ganze Anzahl derſelben.

Artillerie.

Zur Abbildung der **Artillerie** hat der Erfinder des Spiels eine eigne Maſchine dargeſtellt. Es beſtehet dieſelbe aus folgenden Stücken.

Digitized by Google

Der Grund derſelben iſt ein dünnes rechtwinklichtes Bretchen (Paralelopipedum) ſo breit und doppelt ſo lang als die Seite eines Quadrats oder Feldes auf dem Plan des Spiels. Dieſes Bretchen iſt in zwei gleiche Quadrate abgetheilt. Auf dem einen dieſer Quadrate oder Flächen des Paralelopipedums iſt ein grün gefärbter Würfel befeſtiget, welcher vorwärts ſchräg abgeſchnitten oder abgeböſcht iſt. Die leere, d. i. nicht mit dem Würfel belegte Fläche iſt mit ſechs ſchwarzen Punkten in drei Linien bezeichnet. ⁚⁚⁚ Hinter dem letzten Punkte der zweiten Linie (nach der rechten Hand zu) ſteckt ein langer aufrecht ſtehender Stift mit einem Knopf, deſſen Farbe es entſcheiden muſs, wem von beiden Spielern die Maſchine zugehöre. Dieſer Stift iſt beweglich und dienet theils zur Bequemlichkeit bei Fortrückung der Maſchine, theils auch dazu, um den Gegner auf dieſelbe und vorzüglich mit auf die leere Fläche, woran er befeſtiget iſt, aufmerkſam zu machen. Oben über dem abgeböſchten Würfel herüber ſind drei ſtarke Nadeln mit Kuppen oder Knöpfen gebogen, ſo daſs die Knöpfe dieſer Nadeln nach der Gegend zugekehrt ſind, wohin ſich die Böſchung des Würfels abſenket.

Dieſe Maſchine der Artillerie nimmt zwei Quadrate oder Feldungen ein,

und bedeutet die Kanonen der Armee. Und es ſtellt dieſe Maſchine ſolcher mehrere, d. i. einen Train vor. Die Bewegung dieſer Maſchine iſt, wie die des Thurms oder Roch im Schachſpiel, jedoch eingeſchränkter, indem man ſolche höchſtens nur bis aufs fünfte Feld, von dem Felde, darauf ſie ſtehet, angerechnet, bewegen darf. Ihre Richtung iſt alſo vorwärts, rückwärts, rechts und links, wenn die Felder, die ſie gehen will, nicht mit Truppen beſetzt ſind, oder ſich keine andere Hinderniſſe auf denſelben befinden.

Derjenige Theil der Maſchine welcher den Würfel, oder eigentlich das Geſchütz enthält, macht den Ort des Plans, worauf er ſtehet ganz unwegſam; dagegen die Fläche auf welcher der Stift befindlich iſt, im Grunde nichts anders iſt, als ohne alle Hinderniſſe zu paſſirendes Terrain, das man damit beſetzen kann, womit man praktikables Terrain zu beſetzen die Erlaubniſs hat.

Iſt dieſe Fläche mit keiner Figur beſetzt, ſo iſt die ganze Maſchine unbeweglich und wirket nichts, als daſs ſie, wie ſchon geſagt iſt, den Ort, worauf eigentlich das Geſchütz ſtehet, unwegſam machet.

Iſt dieſe Fläche aber mit einer Figur beſetzt, ſo kann die Maſchine mit der darauf befindlichen Figur beweget werden und auf der Stelle ihre Wirkung hervorbringen. Dieſe

Fläche der Maſchine heiſst daher der Ort der Artilleriſten, die Figuren aber welche dieſen Ort beſetzt halten, ſie mögen ſein welche ſie wollen, ſind die Artilleriſten. Dieſe Artilleriſten ſind es, von welchen beides die Bewegung und die Wirkung der Maſchine abhänget.

Die drei auf einander folgende, der Böſchung des Würfels der Maſchine in gerader Linie vorſtehende Felder, ſind der Wirkung des Geſchützes ausgeſetzt, und werden dieſe von der Artillerie beſtrichnen Quadrate die Wirkungsfläche der Artillerie genannt. Alles was ſich von feindlichen Truppen auf den drei Quadraten dieſer Wirkungsfläche befindet, wird, wenn der Zug an dem Beſitzer dieſes Geſchützes iſt, in einem Zuge weggenommen, ohne das weder die Maſchine, noch die auf der Fläche derſelben ſtehende Figuren des taktiſchen Spiels, oder wie ſie an dieſem Standort heiſsen, Artilleriſten indeſs beweget werden.

Es hänget von dem Beſitzer des Geſchützes ab, ob er das Geſchütz auf die ganze Wirkungsfläche wirken laſſen will, oder nur auf einen Theil derſelben.

Da die Wirkungsfläche der Artillerie nur auf einer Seite der Maſchine, nämlich da, wohin ſich die Böſchung des Würfels ſenket, befindlich iſt, ſo kann man ihr auf den übrigen

Seiten ganz nahe ſeyn, ohne Gefahr von ihrer Nähe befürchten zu dürſen.

Die Wirkung des Geſchützes erſtreckt ſich auch auf die feindliche Artillerie, die in die Wirkungsfläche deſſelben kömmt. Natürlicher Weiſe und wenn die Umſtände einerlei ſind, verhindert die Artillerie, wenn ſchon ein Platz eingenommen, dafs die feindliche Artillerie ſich auf ihre Wirkungsfläche nicht feſtſetzen kann. Wagt ſich dahero die feindliche Artillerie aus einem Verſehen oder aus Hoffnung unentdeckt zu bleiben in die Wirkungsfläche der unſrigen, ſo ruiniren wir ſie, ſo bald wir es gewahr werden, und die Maſchine wird, dieſes anzuzeigen, aus dem Spiele genommen. Hat aber die feindliche Artillerie das Glück von der unſrigen nicht entdeckt zu werden, und befindet ſich alſo unſere Artillerie in der Wirkungsfläche der feindlichen, ſo erfährt dieſe, wenn der Zug an dem Gegner iſt, eben daſſelbe widrige Schickſal.

1) Das feindliche Geſchütz kann in die Wirkungsfläche des unſrigen kommen, und die dazu gehörigen Artilleriſten können auſserhalb derſelben ſeyn. Wird in dieſem Fall das Geſchütze ruiniret, ſo bleiben die Artilleriſten über dem nämlichen Platz des Plans ſtehen, und die Maſchine wird unter ihnen weggenommen.

2) Oder es kommen die feindlichen Artilleriſten ohne das ihnen zugehörige Geſchütz in die Wirkungsfläche des unſrigen, ſo können ſie erſchoſſen werden, und das feindliche Geſchütz bleibet ſtehen. Es wird aber dadurch ſo lange gänzlich unbeweglich und folglich unbrauchbar, bis der Ort mit neuen Artilleriſten wiederum beſetzet worden.

Die Wirkung des Geſchützes gilt nur Einen Zug, und es von einem Ort zum andern bewegen, ebenfalls. Wer daher das Geſchütz beweget, kann es nicht in eben dem Zuge auch wirken laſſen.

Es hängt von dem Spieler ab, ob das Geſchütz wirken ſoll, ſo bald ſich dazu Gelegenheit findet, ob er einen andern Zug thun und die Wirkung des Geſchützes auf eine andre Zeit verſchieben, oder ob er in dieſer Stellung das Geſchütz gar nicht wirken laſſen will.

Wenn zwei oder mehrere Maſchinen der Artillerie (mit verſchiedner Wirkungsfläche des Geſchützes) dergeſtalt neben einander ſtehen, daſs ſie eine rechtwinkelichte vierſeitige Figur machen, ſo können ſolche zu gleicher Zeit beweget werden, ohne daſs ſolches für mehr als einen Zug gerechnet wird. Und ſolche Bewegung kann vorwärts, rückwärts oder zur Seite geſchehen, ſofern die nächſt liegenden Quadrate oder Felder nicht mit Truppen be-

Digitized by Google

ſetzet ſind, oder ſich keine andere Hinderniſſe auf denſelben befinden.

Diejenige Artillerie, welche bereits einen Platz eingenommen, verhindert ganz natürlich, daſs auf ihrer Wirkungsfläche nichts zu ihrem Nachtheil von einer Kraſt, die der ihrigen an und für ſich gleich iſt, vorgenommen werden könne. Eben ſo natürlich kann aber eine ſtärkere Artillerie die ſchwächere von ihrem Platze vertreiben, wenn die übrigen Umſtände gleich ſind. Daher entſpringet die Regel: Doppelt unmittelbar hinter einander geſtelltes Geſchütz vertreibt, durchs Vorrücken in die Wirkungsfläche des einfachen feindlichen Geſchützes dieſes von ſeiner Stelle.

1) Soll doppelt unmittelbar hinter einander geſtelltes Geſchütz durch Vorrücken in die Wirkungsfläche der feindlichen einfachen Artillerie, dieſe von ihrer Stelle vertreiben, ſo muſs jenes zuſammen in Einem Zuge vorrücken.

2) Zur Bewegung mehrerer Artillerie in Einem Zuge gehört, daſs die Maſchinen derſelben ein rechtwinklichtes Viereck bilden.

3) Dieſes

3) Dieſes Vorrücken muſs ſo weit geſchehen, daſs das feindliche Geſchütz wenigſtens in die Wirkungsfläche der vorderſten Artillerie komme.

4) Die vorderſte Artillerie muſs ſo geſtellt werden, daſs ſie in die Wirkungsfläche der hinter ihr befindlichen zu ſtehn kömmt, mit welcher ſie zu gleicher Zeit vorrücke.

So wie das doppelt hinter einander geſtellte Geſchütz das einfache vertreibt, ſo vertriebt das dreifache das doppelte, das vierfache das dreifache etc.

Roth illuminirte Felder verhindern die Wirkung des Geſchützes auf einem Orte, der übrigens nahe genug wäre, um von demſelben beſchoſſen zu werden. Dagegen verhindern blau und grün illuminirte Felder ſolches nicht.

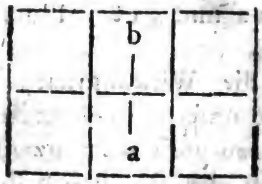
Wenn die Wirkungrfläche unſers Geſchützes von unſern und feindlichen Truppen beſetzt iſt, und die unſrigen zwiſchen unſerm Geſchütz und den feindlichen Figuren befindlich ſind, ſo hindern ſie das Niederſchieſsen der Feinde nicht. Man denkt ſich in dieſem Falle, daſs die Feinde durch Bogenſchüſſe getödtet werden.

Eine ganz eigne Bewegung der Artillerie geſchiehet durch Schwenkungen. Bei

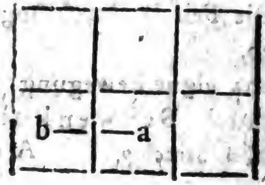
Digitized by Google

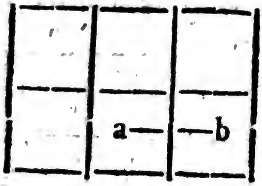
dieſer Art der Bewegung wird entweder der Ort der Artilleriſten verändert, und das Geſchütz bleibt auf dem vorigen Platz ſtehen, oder umgekehrt. Das Geſchütz erhält in beiden Fällen neue Richtung oder Wirkungsfläche. Solcher **Schwenkungen** giebt es drey

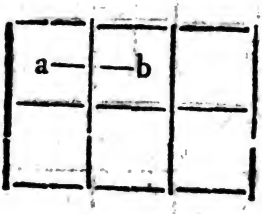
1) eine **kleine Schwenkung**. Da ſchwenket ſich die Maſchine innerhalb 6 Quadraten, ohne in ſolcher Schwenkung das Revier der 6 Quadrate zu überſchreiten, darin vier Fälle möglich ſind. Nämlich wenn wir — die Maſchine bedeuten laſſen wollen, a den Ort der Artilleriſten und b das Geſchütz, ſo ſey der Standpunkt z. B. alſo

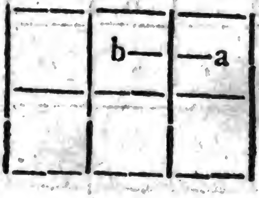


und nun folgende **vier** Schwenkungen:



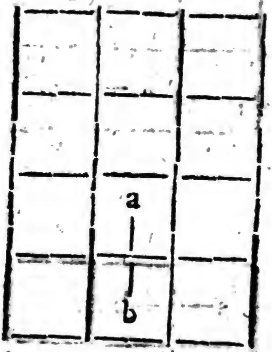


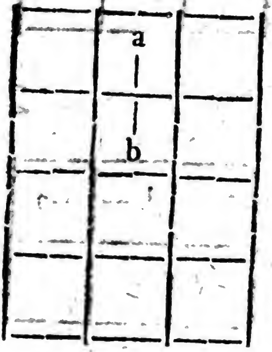




2) Eine gröſsere Schwenkung. Da ſchwenkt ſich die Maſchine innerhalb 9 Quadraten, nach zween möglichen Fällen. Nämlich der Standpunkt ſey z. B. der vorhin angenommene,

ſo ſind die beiden Fälle dieſe:

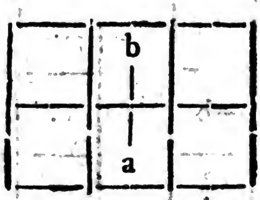




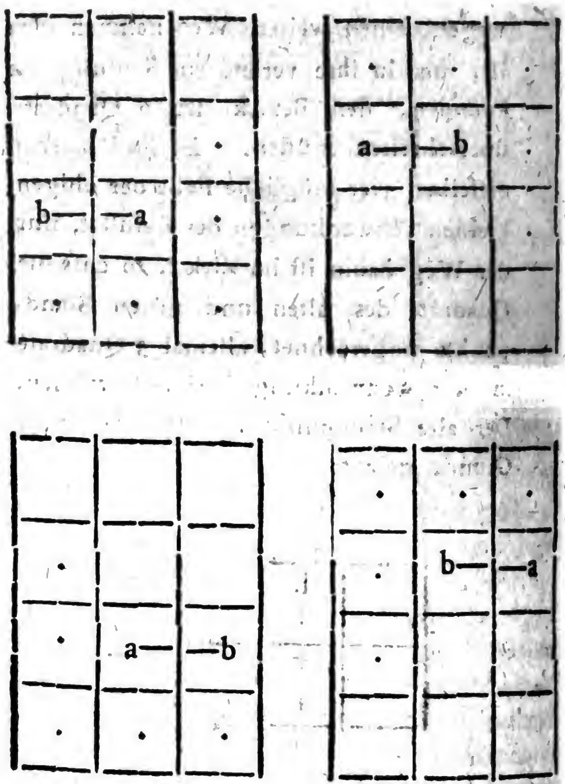
3) Die **gröſste Schwenkung.** Da ſchwenkt ſich die Maſchine innerhalb 6 Quadraten als bei der kleinen Schwenkung, aber mit dem Unterſchied, daſs die in Bewegung geſetzten Theile der Maſchine vorgefundener Hinderniſſe

Digitized by Google

wegen, einen weitern Weg nehmen, das iſt, um in ihre veränderte Stellung zu kommen, den Bezirk der 6 Quadrate überſchreiten müſſen. Es ſind hierbei dieſelben vier mögliche Fälle der obigen kleinen Schwenkungen des Reſultat, nur der Weg dahin iſt im Zirkel, ſo daſs die Quadrate des alten und neuen Standpunkts ungerechnet, allemal 5 Quadrate in der Schwenkung berühret werden. Der alte Standpunkt ſey der oben zum Grunde gelegte



Wenn wir nun die fünf zu durchſtreichenden Quadrate, die auſserhalb dieſes alten Standpunkts und des neuern, den man erreichen will, mit Punkten bezeichnen, ſo wird man die vier Fälle deutlich erkennen.



Die Schwenkung der zuſammengeſetzten Artillerie hat nichts eigenes. Es bleibt ein in dem Winkel des Rektangels befindlicher Theil derſelben, wie bei der Schwenkung der einfachen Artillerie, über ihr Quadrat ſtehen, und man kann mit derſelben alle drei erwähnten Arten der Schwenkung vornehmen.

Digitized by Google

Die Schwenkung der Artillerie, der einfachen und der zuſammengeſetzten, ſie ſei von welcher Art ſie wolle, gilt nur Einen Zug.

Unter dieſen zu Kanonen dienenden Maſchinen hat der Erfinder noch eine kleine Verſchiedenheit eingeführet. Dieſe liegt darinnen, ob der Würfel ſeine Böſchung vorwärts oder rechts oder links zur Seite der Maſchine hinrichte. Nach dieſer verſchiednen Richtung des Würfels giebt es alſo ein und dieſelbe Maſchine der Artillerie in dreifacher Geſtalt. Die Wirkung dieſer drei Arten der Maſchine, nach verſchiedner Richtung ihres Würfels, iſt einerlei. Wegen der verſchiednen Richtung ihres Geſchützes aber nach verſchiednen Seiten werden ſie nothwendig, um jede beſtimmte Aufgabe des Spiels damit aufzulöſen.

Noch eine beſondre Art des Geſchützes hat der Erfinder hinzufügen müſſen, um der Natur unſers Kriegs ganz nahe kommen, nämlich das W u r f g e ſ c h ü t z (Mortiers oder Haubitzen). Ihre Maſchine iſt wenig von der vorigen Maſchine der Artillerie, welche die Kanonen vorſtellt, verſchieden. Ihr ganzer Unterſchied liegt in folgenden:

1) In Anſehung des Aeuſsern hat die Maſchine des Wurfgeſchützes ſtatt der drei Nadeln der Kanonenmaſchine, nur einen einzigen über die Böſchung des Würfels krum übergebogen, Drath mit einer

runden Kuppe, welche letztere in einem rothen Kügelchen beſtehet, was an dem Ende des Drathes befeſtiget iſt.

2) In Anſehung der Wirkungsfläche iſt das Wurfgeſchütz nur in ſofern unterſchieden, weil es nur auf eines von den drei Quadraten der Wirkungsfläche der Artillerie und nicht auf alle drei zugleich wirkt, und zwar jedesmal auf dasjenige, auf welches von denen dreien es dem Beſitzer beliebt.

3) Man bedient ſich des Wurfgeſchützes um geſchlagne Brücken und Gebäude in Brand zu ſtecken.

4) Ein vom Feinde aufgeworfene Bruſtwehr verhindert die Wirkung des Wurfgeſchützes.

Wenn der Ort der Artilleriſten des einen Geſchützes durch einen Theil der Maſchine eines andern beſetzt iſt, und der Ort der Artilleriſten des letztern Geſchützes iſt mit einem Artilleriſten verſehen, ſo ſind beide Maſchinen wirkſam. Dieſe Verbindung des Geſchützes heiſst verbundnes Geſchütz. Macht es in der Verbindung ein rechtwinkeliches Viereck, ſo können auch beide Maſchinen in Einem Zuge bewegt werden.

Es iſt auch erlaubt mehrere Maſchinen der Artillerie, als zwo, mit einander zu verbinden. Stehen ſolche in einem rechtwinkelichten

Viereck, ſo laſſen ſich die verbundenen Maſchinen in Einem Zuge von einem Orte zum andern bewegen.

Was in die Wirkungsfläche des verbundenen Geſchützes kömmt, kann in Einem Zuge zu gleicher Zeit niedergeſchoſſen werden. Wenn bei den Verbindungen der Maſchinen, einer derer zur Maſchine gehörigen Stifte hinderlich iſt, ſo kann man ihn weglegen; deswegen ſind ſolche Stifte, wie oben geſagt worden, blos eingeſteckt und beweglich.

Wenn wir den Ort der Artilleriſten des feindlichen Geſchützes beſetzen, ſo iſt ſolches Geſchütz unſer. Dieſes kann geſchehen

1) Wenn man den Ort der Artilleriſten eines feindlichen Geſchützes leer findet; da man denn dieſen Ort entweder mit Figuren oder mit Geſchütz beſetzen kann.
2) Wenn man die auf dem Orte befindlichen Artilleriſten durch eine Figur ſchlagen kann, ohne wiederum geſchlagen zu werden.

Bewirkt man, daſs der Feind den Ort der Artilleriſten einer ſeiner Maſchine zur Artillerie verlaſſen muſs, ſo iſt die Maſchine natürlich ſo lange unbeweglich und unwirkſam, bis ſie wieder beſetzt werden kann.

Die Furcht, daſs eine Maſchine zur Artillerie dem Feinde in die Hände kommen

könne, kann den Spieler bewegen, dieſe ſeine eigne Maſchine zu ruiniren. Solches aber geſchiehet:

1) Wenn er ſolches Geſchütz durch ander Geſchütz darnieder ſchieſset.

2) Wenn er, während der Ort der Artilleriſten der Maſchine von den ſeinigen beſetzt iſt, die Maſchine unter ihnen wegnimmt und blos die Figuren ſtehen läſset oder weiter rücket. Auf dieſe zweite Weiſe kann auch verbundenes Geſchütz entweder ganz oder zum Theil ruinirt werden. Wie viel man davon ruiniren will, hängt von der Willkühr ab.

Das Ruiniren des Geſchützes gilt für Einen Zug.

Kömmt ein Gebäude in die Wirkungsfläche des Wurfsgeſchützes, ſo kann ſolches in Brand geſteckt werden, wie weiter oben bereits erwähnt worden, es mögen nun auf dem Orte, welches ein Gebäude vorſtellt, Figuren, Geſchütz oder andere Geräthſchaften befindlich ſeyn oder nicht. Dieſes in Brand ſtecken gilt Einen Zug, und wird folgendergeſtalt angezeiget:

1) Belegt man das anzuſteckende Gebäude mit einem Zeichen von rothgefärbter Pappe, welches ſo groſs als ein Quadrat des Terrains iſt.

2) Zieht der Feind ſeine Figur, Geſchütz oder andere Geräthſchaften aus einem in in Brand geſteckten Gebäude nicht ſo gleich, nachdem ſolches angeſteckt iſt zurück, ſondern verrichtet erſt einen andern Zug, ſo iſt die in dieſem brennenden Gebäude befindliche Figur etc. verloren. Man nimmt ſolche beim nächſten Zuge weg und verrichtet doch dabei noch einen wirklichen Zug.

3) Liegen noch an dem in Brand geſteckten Gebäude unmittelbar andere Gebäude, ſo werden dieſe durch jenes angeſteckt. Man belegt, um dieſes anzuzeigen, die anliegenden Gebäude beim nächſten Zuge, mit dem ſchon erwähnten rothen Zeichen. Aber auch das gilt für keinen Zug, ſondern man kann dabei noch einen beſondern Zug thun. Es können aber durch dieſes Mittel bei jedem Zug nicht mehr als 2 Gebäude in Brand kommen.

4) Niedergebrannte Gebäude machen den Ort, worauf ſie geſtanden, 6 Züge über unpraktikabel, als wenn er vom Anfang des Spiels g r ü n illuminirt geweſen wäre.

Nach 6 Zügen nimmt man die rothen Zeichen weg und verwechſelt ſolche mit ſchwarzen oder weiſ-

Digitized by Google

ſen. Dadurch wird aus dem vorher bebauten Orte ebenes mit den Hauptfarben des Plans illuminirtes Terrain.

Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, um die Bewegung ganzer Korps nachzuahmen.

Hierin unterſcheidet ſich das Kriegsſpiel von neuem von dem Schachſpiel. Um aber die Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, in dieſem taktiſchen Spiele möglich zu machen, befinden ſich dabei eine Anzahl dünner rechtwinklichter Bretchen, ſo breit und doppelt ſo lang, als die Seite eines Quadrats des Plans; kurz eben ſolche Bretchen, als diejenigen ſind, worauf die Maſchinen des Geſchützes gegründet ſind (ſ. oben), auch eben ſo in zwo Hälften abgetheilt, und beide Hälften, jede wie die leere Hälfte jener Maſchine, mit 6 Punkten betüpfelt. An einer der langen Seiten dieſes Bretchens in der Mitte zwiſchen der Abtheilung in zwo Hälften ragt auch ebenfalls ein etwa 3 Zoll langer Stift in die Höhe, welcher mit einem Püſchel oder Knopf verſehen iſt, deſſen Farbe es entſcheiden muſs, wem von beiden Spielern das Bretchen zugehöre. Der Zweck dieſes Stifts iſt wie oben bei den Maſchinen der Artillerie.

Dieſe Bretchen heiſsen nun Transporteurs, und dienen dazu, um durch Bewegung derſelben alle diejenigen Figuren zu gleicher Zeit zu bewegen, die darauf befindlich ſind.

Der Transporteur iſt unbeweglich, wenn ſich keine Figur auf demſelben befindet, hingegen iſt er beweglich, wenn beide Theile oder auch wol nur ein Theil deſſelben beſetzt ſeyn ſollte.

Die Bewegung des Transporteurs iſt, wie die Bewegung der Maſchine der Artillerie, vorwärts, rückwärts und zur Seite. Die Gröſse dieſer Bewegung hängt von der Natur der darauf befindlichen Figuren ab.

Wohin keine Truppen kommen können, dahin kann man auch den Transporteur nicht ſetzen, folglich nicht auf roth, blau und grün illuminirte Felder.

Auf den ganz oder nur zum Theil leeren Transporteur kann man dasjenige ſetzen, was man auf praktikables Terrain ſetzen kann, folglich Geſchütz, andere Transporteurs u. ſ. f. Ueberhaupt kann man auf denſelben alles verrichten, was auf praktikablen Terrain zu verrichten erlaubt iſt.

Was ganz auf dem Transporteur befindlich iſt, kann mit demſelben zugleich bewegt werden. Was aber nur zum Theil auf dem Transporteur ſteht, läſst ſich mit demſelben

nur bewegen, in ſofern ſolches mit demſelben eine vierſeitige rechtwinklichte Figur bildet.

Ein mit Geſchütz beſetzter Transporteur kann unter demſelben weggenommen werden, und das Geſchütz kann auf der Stelle bleiben. Wenn ein Theil der Maſchine, z. B. des Geſchützes, eines Transporteurs etc. mit einer Figur beſetzt iſt, und ſie ſich zu gleicher Zeit über einem Transporteur befindet, ſo kann man auch dieſe mit dem Transporteur unter der Maſchine wegbewegen.

Wenn beide Flächen des Transporteurs mit Figuren beſetzt ſind, ſo kann man eine derſelben auf ihrem Platze nicht ſtehen laſſen, und die andern mit dem Transporteur fortbewegen. Dieſe Einſchränkung dient zur Simplifikation des Spiels.

Eine auf dem Transporteur befindliche Figur kann ſich von demſelben auch einzeln herunter bewegen, wenn es nur ſo geſchieht, wie es die Natur ihrer Bewegung mit ſich bringt.

Mit dem Transporteur kann man eben ſolche Schwenkungen machen als mit der Maſchine der Artillerie, ſ. oben. Zwei oder mehrere Transporteurs können auch, wie die zuſammen geſetzte Artillerie, zu gleicher Zeit gerückt oder geſchwenket werden, wenn ſie ſo ſtehn daſs ihre Oberfläche zuſammen genommen, eine vierſeitige rechtwincklichte

Figur machen. Der ganze Unterſchied in der Bewegung zuſammengeſetzter Transporteurs von zuſammengeſetzter Artillerie beſtehet darinnen, daſs ſich die Transporteurs weiter, als das Geſchütz, und bald bis ins ſiebente, bald bis aufs neunte Feld bewegen können. Man darf daher nur dasjenige, was oben von der Bewegung der zuſammengeſetzten Artillerie geſagt worden iſt, dieſer Ausnahme gemäſs auf zuſammengeſetzte Transporteurs anwenden, ſo werden weitere Regeln hierüber überflüſſig.

Einen oder mehrere Transporteurs kann man mit einer oder mehreren Maſchinen zur Artillerie in Einem Zuge fortrücken oder ſchwenken, wenn ſie ſo zuſammen ſtehen, daſs ſie eine vierſeitige rechtwinklichte Figur ausmachen. Weil aber die Geſchwindigkeit der Truppen, wenn ſie Geſchütz bei ſich haben, vermindert wird, ſo bewegt ſich ein auf Transporteurs befindliches Korps, im Fall es Geſchütz mit ſich führet, nur bis aufs fünfte Feld.

Man iſt nicht gezwungen ein aus verſchiednen Theilen beſtehendes Rektangel in Einem Zuge ganz zu bewegen; es iſt genug, wenn der bewegte Theil im Rektangel iſt.

Wenn der eine Spieler den einen Theil des Transporteurs, der andre aber den andern

Digitized by Google

beſetzt hält, ſo iſt der Transporteur in dieſem Zuſtande unbewegbar.

Jede Bewegung mit den Transporteurs, es ſei mit einem oder mit mehrern zu gleicher Zeit allein, oder in Verbindung mit Artillerie u. ſ. w. gilt als Ein Zug.

Wer einen Transporteur verläſst, ſeinen eignen oder einen feindlichen, der kann ihn aus dem Spiel nehmen, wenn ihn der Feind nicht auch zu gleicher Zeit beſetzt hält. Den Transporteur verlaſſen und ihn aus dem Spiele nehmen, geſchiehet in Einem Zuge. Da jeder Spieler Transporteurs genug, und wenn das Spiel einige Zeit gedauert, gar überflüſſig hat: ſo iſt es ohne allen Nutzen, auf die Wegnahme eines Transporteurs ein Deſſein zu machen.

Eine auf dem Transporteur ſtehende Figur kann in Einem Zuge dahin kommen, wohin ſie durch ihren natürlichen Gang in vielen Zügen, und vielleicht ihrer Natur nach, gar nicht gekommen wäre. Dieſes iſt zwar eine Abweichung von der Natur, ſie hat aber in die Vollkommenheit des Spiels nicht den geringſten nachtheiligen Einfluſs, ſondern trägt vielmehr dazu bei, den Vortheil ſinnlich zu machen, den man davon hat, ſeine Truppen ſo viel möglich, in Korps zuſammen zu halten.

Es

Digitized by Google

Es wirkt keinen Unterſchied, ob man ſeine Figuren durch eigne oder durch feindliche Transporteurs bewege. Durch Hülfe eines Transporteurs kann man auch **verbundenes Geſchütz** das ſich in Einem Zuge deshalb nicht bewegen läſſet, weil es kein Rektangel bildet, in einen Rektangel verwandeln.

Verſchanzungen.

Da die Hauptabſicht bei Verſchanzungen iſt, durch lebloſe Gegenſtände theils das Vordringen des Feindes zu verhindern, wenigſtens uns ſchwerer zu machen, theils die ſchädlichen Wirkungen des feindlichen Geſchützes zu mindern: ſo iſt in dieſem taktiſchen Spiele das **Verſchanzen** in einer ſo ausgebreiteten Bedeutung genommen, daſs man darunter, eine **Bruſtwehr** erbauen, einen **Verhack** machen u. ſ. w. verſtehet. Freilich kann man ſich von allen dieſen Mitteln nicht einerlei Wirkung verſprechen, und es ſcheint daher beim erſten Anblick, daſs es nothwendig geweſen ſei, eine Menge verſchiedner Zeichen einzuführen, allein folgende richtige Bemerkungen haben dieſes aufgehoben.

1) Iſt eine durch lebloſe Gegenſtände getroffene Vorkehrung ein Mittel, das Vordringen des Feindes und die gröſsere

Wirkung ſeines Geſchützes in einem vorkommenden Fall, wenigſtens auf eine gewiſſe Zeit, zu verhindern: ſo entſpricht ſie ihre Abſicht, und dafür iſt im taktiſchen Spiel Ein Zeichen hinreichend, man denke ſich nun die Erreichung ſeiner Abſicht als durch einen Verhau, durch eine ordentliche verfertigte Bruſtwehr u. ſ. w.

2) Iſt aber eine ſolche Vorkehrung kein ſolches Mittel, ſo iſt ſie unnütz und eben ſo gut als ob ſie nicht geſchehen ſey. Dafür wäre alſo ein Zeichen ganz überflüſſig.

Es iſt dahero in dem taktiſchen Spiele nur Ein Zeichen üblich, alles dasjenige zu bezeichnen, was durchs Verſchanzen im allgemeinſten Sinne verſtanden wird.

Dieſes Zeichen iſt ein Stückchen Pappe von der Gröſse eines ſolchen Quadrats, darin der zum Spiel gehörige Plan eingetheilt iſt. Solche Zeichen nun ſind grün illuminirt und zum Gebrauch des einen Spielers mit einem gelben, und für den andern Spieler mit einem rothen Kreuz bemerkt.

Ein Quadrat des Plans mit einem ſolchen Zeichen, deren jeder Spieler eine groſse Anzahl in Vorrath erhält, belegen, heiſst in dieſem Spiele ſich verſchanzen, und das Zeichen heiſst eine Bruſtwehr.

Digitized by Google

Eine Bruſtwehr anlegen gilt für Einen Zug. Man legt zu dem Ende an den Ort, den man verſchanzen will, drei von denen dazu dienenden Zeichen über einander. Es iſt aber erlaubt dieſe drei Zeichen, ſo oft der Zug an einem iſt, mit einem Zeichen zu vermehren. Dadurch wird die Bruſtwehr ſtärker. Jede Verſtärkung der Bruſtwehr gilt Einen Zug.

Ein Ort auf dem eine Bruſtwehr aufgeworfen werden ſoll, muſs durch eine Figur desjenigen, der ſich dadurch verſchanzen will, zwar nicht wirklich beſetzt werden, aber doch beſetzt werden können. Eine ſolche Figur heiſst die ſich verſchanzende Figur.

Da es wider die Natur ſeyn würde, zu erlauben, daſs eine Figur einen Ort ohne Rückſicht auf die Entfernung von demſelben verſchanzen könne, ſo iſt dieſe Entfernung auf die Weite eines Kanonenſchuſſes eingeſchränkt. Es dürfen daher zwiſchen dem Ort der verſchanzt werden ſoll, und denjenigen wo ſich die verſchanzende Figur befindet, nur höchſtens zwei Felder befindlich ſeyn.

Jede Figur hat die Befugniſs einen Ort zu verſchanzen, wenn ſie nicht durch Umſtände daran verhindert wird. Es iſt auch bei keiner derſelben etwas beſonders zu bemerken, auſser bei dem Bauer. Dieſer darf nur die drei vor ihm in ſeiner Fronte liegende Quadrate

verſchanzen, auf welche er durchs Schlagen und durch einen Zug kommen kann.

Der Ort, auf welchen eine Bruſtwehr aufgeworfen werden ſoll, kann mit keiner Figur, Geſchütz, Transporteur etc. weder von dem einen noch dem andern Theil der Spielenden beſetzet werden, noch viel weniger kann man darüber wegpaſſiren.

Eine Bruſtwehr verhindert zwar die Wirkung des feindlichen Wurfgeſchützes auf das, was in der Wirkungsfläche deſſelben hinter der Bruſtwehr ſtehet, nicht, aber doch die Wirkung des übrigen Geſchützes.

Derjenige welcher ein Bruſtwehr aufwirft, wird ſolche ſo einrichten, daſs er ſich ſeines Geſchützes wider den auf die Bruſtwehr anrückenden Feind bedienen könne. Und dieſes alſo thut man auch in dieſem Spiele.

Eine Bruſtwehr macht dem Feinde nur in ſoferne beträchtliche Hinderniſſe, als ſie gehörig vertheidiget iſt. Hört die Vertheidigung auf, ſo iſt ſie von dem Feinde leicht in die Umſtände zu ſetzen, daſs ſie den Namen eines Hinderniſſes von Wichtigkeit nicht mehr verdient. Daher fällt die Abſicht, welche der Spieler auf eine Bruſtwehr erreichen will, weg.

1) Wenn die Bruſtwehr ihre Wirklichkeit verliert.
2) Wenn ſie keine Vertheidigung mehr hat, oder wenn ihre Vertheidigung durch

Digitized by Google

einen überlegenen Angriff unwirkſam gemacht wird.

Eine Bruſtwehr kann nun im taktiſchen Spiele vertheidiget ſeyn

1) nur durch Geſchütz,
2) nur durch Figuren,
3) durch Geſchütz und Figur zugleich.

Eine Bruſtwehr iſt durch das Geſchütz vertheidiget, in deſſen Wirkungsfläche ſie lieget. Eine Bruſtwehr iſt durch diejenigen Figuren vertheidiget, welche von ihr nicht über einen Kanonenſchuſs entfernet ſind, und welche von dem Orte, wo ſie ſtehn, auf den Ort kommen können, auf dem die Bruſtwehr befindlich iſt. Und ſo iſt es endlich aus der Verbindung deſſen was ſo eben geſagt iſt, leicht zu erſehen, wenn ein Bruſtwehr durch Geſchütz und durch Figuren zugleich vertheidigt iſt.

Eine Bruſtwehr kann im taktiſchen Spiele angegriffen ſeyn

1) nur durch Geſchütz,
2) nur durch Figuren,
3) durch Geſchütz und Figuren zugleich.

Eine Bruſtwehr iſt durch Geſchütz angegriffen und kann von demſelben beſchoſſen werden, in deſſen Wirkungsfläche ſie lieget. Eine Bruſtwehr wird durch feindliche Figuren angegriffen, wenn dieſe

nicht über einen Kanonenſchuſs von derſelben entfernt ſtehen, und wenn ſie von ihrem Orte auf den Platz der Bruſtwehr kommen können.

Man hat eine Bruſtwehr verlaſſen, ſo bald man ſie durch keine ſeiner Figuren mehr vertheidiget, oder, wenn ſie nicht mehr in der Wirkungsfläche des eignen Geſchützes befindlich iſt. Es kann dieſes freiwillig geſchehen, oder man iſt dazu durch die Bewegung des Feindes gezwungen worden.

Man beſetzet eine verlaſſene Bruſtwehr, wenn man entweder machet, daſs ſie in die Wirkungsfläche der eignen Artillerie komme, oder daſs ſie durch eigne Figuren vertheidigt wird. In dieſem Fall verwechſelt man die von dem Feinde zum Retranchiren hingelegte Zeichen mit den ſeinigen. Dieſes Verwechſeln der Zeichen gilt Einen Zug. Und nunmehro wirkt die im Beſitz genommene Bruſtwehr das, was eine eigne ſelbſt verfertigte Bruſtwehr gethan haben würde.

Die durch ein Bruſtwehr vorkommenden Hinderniſſe kann man aus dem Wege räumen:

1) Wenn man eine beſetzte Bruſtwehr ruiniret.
2) Wenn man ſie durch die Artillerie niederſchieſset.
3) Wenn man ſie erſteiget.

Wer im Beſitz einer Bruſtwehr gekommen iſt, kann ſolche, wenn an ihm der Zug iſt,

Digitized by Google

ruiniren, d. h. er nimmt die Zeichen derſelben weg. Dieſes gilt Einen Zug. Eine von beiden Spielern verlaſſene Bruſtwehr kann daher, ſo lange ſie nicht wiederum von einem beſetzt worden, nicht ruinirt werden.

Man kann auch die durch eine Bruſtwehr gelegte Hinderniſſe durch Hülfe des Geſchützes aus dem Wege räumen. In dieſem Fall macht man, daſs die Bruſtwehr in die Wirkungsfläche des eignen Geſchützes komme, und nimmt, ſo oft man den Zug hat, ein Zeichen derſelben weg, bis der Ort von ſolchen Zeichen ganz entblöſst iſt.

Eine in Einem Zuge erbaute Bruſtwehr wird durch drei über einander liegende Zeichen angedeutet. Dahero folgt, daſs dieſe erſt in drei Zügen durch das feindliche Geſchütz ruinirt werden kann.

Wird ein Bruſtwehr durch doppeltes, dreifaches etc. Geſchütz beſchoſſen, ſo nimmt man bei jedem Zuge zwei, drei etc. Zeichen von derſelben weg. Durch doppelt Geſchütz wird dahero eine in Einem Zuge erbaute Bruſtwehr in zween Zügen ruinirt.

Die Gröſse der Vertheidigung einer Bruſtwehr durch Figuren wird theils durch die Anzahl der ſie vertheidigenden Figuren, theils durch die Beſchaffenheit derſelben beſtimmt.

Digitized by Google

Nach eben dem Geſetz beſtimmt man die Gröſse oder Stärke des Angriffes auf eine Bruſtwehr, durch Figuren.

Wenn die Vertheidigung einer Bruſtwehr geringer iſt als der Angriff auf dieſelbe, ſo iſt die Vertheidigung unwirkſam. Der angreifende Theil nöthiget alsdann den vertheidigenden mit Gewalt, fernern Vortheil aus der Bruſtwehr zu ziehen. Und in Anſehung der Folge wird ſolche Bruſtwehr als nicht mehr vorhanden angeſehen, wenn ſie auch noch wirklich ſeyn ſollte. Das iſt der Fall wenn man eine Bruſtwehr erſteiget. Die Zeichen der Bruſtwehr werden von dem Erſteigenden zuletzt weggenommen.

Die weggenommenen Zeichen einer erbeuteten Bruſtwehr, werden dem Spieler, dem ſie gehören, wieder gegeben, denn ſie bedeuten Erde, als welche allenthalben zu haben iſt.

Eine durch Geſchütz vertheidigte Bruſtwehr kann nicht erſtiegen, wohl aber von dem Geſchütz des Feindes beſchoſſen werden.

Wenn ein Ort durch Figuren des Feindes ſo ſtark und noch ſtärker angegriffen wird, als er durch die Figuren des andern vertheidiget iſt, ſo kann er im Kriegsſpiel nicht verſchanzet werden. Ein in der Wirkungsfläche des feindlichen Geſchützes liegender Ort kann von dem Spieler des Gegentheils nicht verſchanzet, noch die etwa darauf ſchon befindliche Ver-

ſchanzung verſtärket werden. Hingegen kann man einen Ort verſchanzen, oder den ſchon verſchanzten verſtärken, welcher in der Wirkungsfläche des eignen Geſchützes lieget, wenn auch die Anzahl der ihn angreifenden feindlichen Figuren gröſser iſt, als die der vertheidigenden.

Eine Bruſtwehr verhindert, ſo wie jeder andrer unpraktikabler Ort, die Schwenkung über einen Platz auf welchem ſie aufgeworfen werden.

Die Oberfläche der Transporteurs, der Ort der Artilleriſten, Oerter wo ſich Gebäude befinden, ſind nichts anders als praktikables Terrain, daher man auch Bruſtwehren auf dieſe aufwerfen kann.

Wenn man den einen Theil der Oberfläche des Transporteurs verſchanzet, und den andern Theil derſelben mit einer Figur beſetzt hat, ſo kann man den Transporteur mit dieſer Figur unter denen zu verſchanzen dienenden Zeichen wegnehmen und dieſe Zeichen auf ihrem Platze laſſen. Hat aber der Feind einen Theil der Oberfläche unſers Transporteurs verſchanzet, ſo bleibt dieſer Transporteur unbewegbar.

Endlich iſt zu merken, daſs man die zum Verſchanzen dienenden Zeichen nicht von einem Orte zum andern ſchieben kann.

Digitized by Google

Brücken.

Da man ſich auf dem Plan des taktiſchen Spiels auch tiefe Flüſſe denket, ſo gehören auch die Brücken unter die Geräthſchaften dieſes Spiels. Diejenigen Maſchinen, auf welche ſolche Brücken von einem Ort zum andern gebracht werden, heiſsen Brückentransporteurs.

Die Figur und Gröſse ſolcher Brückentransporteurs iſt vollkommen dieſelbe der übrigen Transporteurs, nur daſs der lange Stift an der einem ſchmalen Seite des Bretchens in der Mitte ſenkrecht aufgeſteckt iſt. Der Theil der Oberfläche des Brückentransporteurs, an welchem der Stift befeſtiget iſt, heiſst die Hauptfläche, der andre die Nebenfläche.

Zu jeden Brückentransporteur gehören vier Brücken, da denn im Anfange des Spiels jede Hälfte des Transporteurs zwo Brücken aufgelegt bekömmt.

Ein Brücke iſt ein aus Pappe gemachtes Quadratblatt, darauf die Brücke in Kupfer geſtochen iſt. Auf der umgekehrten Seite iſt ſie mit roth Papier belegt, daſs man ſolche nur umkehren darf, um ſie als in Brand geſteckt zu bemerken.

Man kann jede Fläche des Brückentransporteurs, ſie ſei mit Brücken belegt oder nicht,

mit Figuren beſetzen und mit dieſen den Brückentransporteur eben ſo bewegen, wie die Maſchine des Geſchützes. Es finden daher auch die Zuſammenſetzungen mehrerer Brückentransporteurs, imgleichen die Schwenkungen derſelben ſtatt.

Befindet ſich auf dem Brückentransporteur gar keine Brücken mehr, ſo kann man ſich derſelben wie eines gemeinen Transporteurs bedienen.

Wenn keine der Oberflächen des Brückentransporteurs mit einer Figur beſetzt iſt, ſo iſt der Brückentransporteur ſamt ſeinen Brücken unbeweglich. Iſt aber nur ein Theil deſſelben mit einer Figur beſetzt, ſo finden wenigſtens die Bewegungen mit derſelben ſtatt, welche vorhin im Allgemeinen angegeben worden ſind, nämlich diejenigen, die auch mit einer beweglichen Geſchützmaſchine ſtatt finden.

Jede mit den Brückentransporteur vorgenommene Bewegung gilt für Einen Zug, es mögen Brücken auf derſelben befindlich ſeyn oder nicht.

Eine Brücke von einem Brückentransporteur herunternehmen und mit derſelben einen blau illuminirten Ort, der in dieſem Spiele Waſſer anzeiget, belegen, heiſst eine Brücke ſchlagen.

Man kann von keinem Brückentransporteur eine Brücke herunter nehmen, um ſolche

über einen Fluſs zu ſchlagen, woferne die Hauptfläche des Brückentransporteurs nicht mit einer eignen Figur beſetzt iſt.

Der Brückentransporteur, von dem man eine Brücke abnehmen will, um ſie über den Fluſs zu ſchlagen, muſs dem Fluſſe ſo nahe gebracht ſeyn, daſs er denſelben berührt.

Die erſte Brücke welche von dem Brückentransporteur herabgenommen wird, um ſie über einen Fluſs zu ſchlagen, muſs dergeſtalt gelegt werden, daſs ſie den Brückentransporteur berühre. Die übrigen legt man entweder eben ſo, oder dergeſtalt, daſs ſie die bereits geſchlagne Brücke berühren.

Durch eine geſchlagne Brücke kann ein Ort, welcher ſonſt wegen des darüber befindlichen Gewäſſers nicht zu beſetzen noch zu paſſiren war, beſetzt und paſſirt werden.

Auf den Brückentransporteur kann man dasjenige ſetzen, was man auf andres praktikables Terrain ſetzen kann. Und überhaupt iſt ein ſolcher zu allen Verrichtungen auf praktikablen Terrain fähig, die dazu gehörigen Brücken mögen ſich noch auf denſelben befinden oder nicht. Es laſſen ſich ſogar Bruſtwehren auf demſelben aufwerfen.

Ein Brückentransporteur läſst ſich, wenn auf deſſen Oberfläche eine Bruſtwehr befindlich iſt, mit derſelben nicht von einem Orte zum andern bewegen, aber es iſt erlaubt, den

Digitized by Google

Brückentransporteur unter dieſer Bruſtwehr wegzunehmen und weiter zu bewegen.

Man kann auf dem von Figuren leeren Brückentransporteur er ſei mit Brücken belegt oder nicht, auch einen andern mit Brücken belegten oder leeren Brückentransporteur ſetzen. Bei der Bewegung übereinander ſtehender Brückentransporteurs aber finden folgende Fälle ſtatt:

1) Wenn die Oberfläche des einen Transporteurs ganz über der Oberfläche des andern ſtehet und

   a) beide mit Brücken belegt ſind, ſo kann in Einem Zuge nur Ein Transporteur beweget werden.

   b) Wenn nur einer mit Brücken belegt iſt, ſo können beide Transporteurs in Einem Zuge beweget werden.

   c) Wenn beide leer ſind, ſo kann man beide in Einem Zuge bewegen wenn nämlich in allen dieſen Fällen überhaupt eine Bewegung ſtatt findet.

2) Wenn die Oberfläche des einen Transporteurs nicht ganz über der Oberfläche des andern lieget, und beide in dieſer Verbindung ein Rektangel machen, und ſind

   a) diejenigen Theile der Oberfläche beider mit einer Figur beſetzt, ſo

kann man beide in Einem Zuge bewegen, wenn entweder beide, oder doch nur eine von Brücken leer iſt; falls aber noch beide mit Brücken belegt ſind, ſo läſst ſich nur eine davon bewegen.

b) Oder iſt nur derjenige Theil der Oberfläche des Transporteurs mit einer Figur beſetzt, der nicht über dem andern liegt, ſo bewegt man nur denjenigen, auf den ſich die Figur befindet.

3) Wenn die Oberfläche des Brückentransporteurs nicht ganz über der Oberfläche des andern liegt, und beide in dieſer Verbindung auch kein Rektangel machen, ſo ſind beide unbewegbar.

Man kann von einem Brückentransporteur die Brücken abnehmen, um ſolche zu ſchlagen, wenn er auch mit andern Transporteurs, Geſchütz oder Figuren beſetzt wäre, ja ſelbſt wenn ſogar ein Bruſtwehr auf ihn befindlich. Man nimmt in dieſem Fall die Brücken unter dieſen Maſchinen oder Figuren weg und legt ſie an den Ort, wo man eine Brücke ſchlagen will.

Ein Brückentransporteur, auf dem ſich eine Figur befindet, iſt beweglich, und iſt die Hauptfläche deſſelben mit einer Figur beſetzt, ſo können von demſelben Brücken her-

Digitized by Google

unter genommen werden, um ſie über einen Fluſs zu ſchlagen. Dieſe Figuren aber können entweder auf dem Brückentransporteur unmittelbar, oder ſie können über ſolchem mittelſt andrer Maſchinen ſtehen. Dieſes verurſacht verſchiedene, aus dem was bisher geſagt worden iſt, entſpringende einzelne Fälle des Spiels. —

Abbrechen der Brücken.

Eine Brücke abbrechen heiſst im Kriegsſpiel, eine Brücke von dem Ort wo ſie geſchlagen worden, abnehmen und ſie auf den Brückentransporteur zurücklegen, damit man von ihr wiederum bei ſich ereignenden Gelegenheiten Gebrauch machen kann, oder auch Brücken zu dieſem Behuf gebrauchen.

Wer die Hauptfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur beſetzt hält, der kann eine Brücke deſſelben abbrechen ſo bald er am Zuge iſt. Das Abbrechen einer Brücke gilt für Einen Zug.

Wenn ein Brückentransporteur mit eignen Maſchinen oder Figuren beſetzt iſt, ſo hindert dieſes das zurücklegen der abgebrochnen Brücken auf den Brückentransporteur, oder auch das auflegen neuer Brücken auf denſelben nicht. Feindliche Figuren hingegen, die ſich etwan auf der Nebenfläche des Brücken-

transporteurs befinden, verhindern ſolches allerdings.

Soll eine Brücke abgebrochen werden können, ſo muſs ſolche entweder ihren Brückentransporteur berühren, oder doch mittelſt anderer zu dieſem Brückentransporteur gehörigen Brücken mit demſelben zuſammen hängen.

So lange ſich auf den Brücken etwas von freundlichen oder feindlichen Figuren befindet, ſo lange können ſie nicht abgebrochen werden. Aber von Figuren leere Maſchinen verhindern dieſes nicht. Die Brücken werden abgebrochen und die darauf befindlichen Maſchinen aus dem Spiel gelegt, ohne daſs man in demſelben Spiele wieder Gebrauch von ihnen machen darf.

Durchs Abbrechen der Brücken können auf einen Brückentransporteur Brücken kommen, welche im Anfang des Spiels nicht darauf waren.

Man kann auch die vom Feinde geſchlagne Brücke abbrechen, wegnehmen und davon anderswo Gebrauch machen.

Ruinirung der Brücken.

Eine Brücke ruiniren heiſst im Kriegsſpiel eine Brücke aus dem Spiele gänzlich wegnehmen, und fürs ganze Spiel unbrauchbar machen. Dieſes Brückenruini-

ren

ren unterſcheidet ſich von dem Brücken-abbrechen in folgenden:

1) Das Brückenabbrechen betrift nur geſchlagene, das Ruiniren derſelben aber geſchlagene und nicht geſchlagene Brücken.

2) Von abgebrochenen Brücken kann man in eben dem Spiel wieder gelegentlich Gebrauch machen, von ruinirten Brücken aber nicht.

Das Stehen einer Figur auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs giebt ihr das Recht, in Einem Zuge nur Eine geſchlagne von feindlichen Figuren und beſetzten Maſchinen leere Brücke zu ruiniren.

Unbeſetzte feindliche Maſchinen, unſre Truppen und Maſchinen aber verhindern nicht, daſs eine mit denſelben beſetzte Brücke durch das eben geſagte Mittel ruinirt werden kann.

Das Stehen einer Figur auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs giebt ihr auch die Befugniſs, ſo viele derer auf dieſem Brückentransporteur auf der Haupt- und Nebenfläche deſſelben noch liegenden Brücken zu ruiniren als ſie will, den Brückentransporteur ſtehn zu laſſen, oder ihn aus den Spiel zu legen, wenn die Nebenfläche dieſes Brückentransporteurs mit keiner feindlichen Figur beſetzt iſt. Befindet ſich aber eine feindliche Figur, oder ein

Theil eines wirkſamen feindlichen Geſchützes auf der Nebenfläche, ſo kann ſie nur die unter ihr auf der Hauptfläche befindliche Brücken ruiniren, den Brückentransporteur aber muſs ſie in dieſen Falle im Spiele laſſen.

Wenn eine Figur durch das Stehen auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs die noch darauf befindliche Brücke ruiniret, ſo kann ſie nicht in eben dem Zuge auch eine geſchlagene Brücke ruiniren.

Wer die Nebenfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur beſetzt hält, der kann den Brückentransporteur mit allen darauf befindlichen Brücken ruiniren und aus dem Spiele legen, wenn die Hauptfläche deſſelben nicht mit einer feindlichen Figur beſetzt iſt. Wenn aber dieſes der Fall wäre, ſo kann er nur die Brücken, welche ſich unter ihm auf der Nebenfläche befinden, ruiniren, den Transporteur aber muſs er im Spiele laſſen.

Das dritte Mittel, eine Brücke zu ruiniren iſt, daſs einer Figur die auf einer Brück[illegible] ſtehet, von ſolcher abgehet. Die Brücke verlaſſen und ſolche zugleich ruiniren kann in Einem Zuge geſchehen.

Das Schlagen, Abbrechen und ruiniren der Brücken iſt bis aufs dritte Quadrat von dem Brückentransporteur eingeſchränkt.

Eine Figur zwiſchen welcher um eine Brücke nicht mehr als zwei Quadrate liegen

und die an Beſetzung dieſer Brücke von ihrer Stelle aus nicht durch natürliche Chikane des Terrains oder durch dazwiſchen kommende feindliche Figuren gehindert wird, darf dieſe Brücken ruiniren. Die Brücke wird aus dem Spiel genommen und in dieſem Zuge weiter nichts verrichtet. Dies iſt das vierte Mittel, eine Brücke zu ruiniren.

Alle Brücken, welche in der Wirkungsfläche der feindlichen Kanonen liegen kann man in Einem Zuge ruiniren. Dies Ruiniren gilt gleichfalls Einen Zug und iſt dieſes das fünfte Mittel, eine Brücke zu ruiniren.

Durch das eigne Wurfgeſchütz kann man von denen in der Wirkungsfläche deſſelben liegenden geſchlagnen Brücken nur Eine und von denen noch auf Brückentransporteurs befindlichen Brücken ſo viele in Einem Zuge ruiniren, als ſich derſelben auf Einem Quadrate befinden. Das iſt das ſechſte Mittel, Brücken zu ruiniren.

Durch das eigene Wurfgeſchütz kann man auch eine geſchlagne Brücke in Brand ſtecken, welches das ſiebente Mittel iſt, Brücken zu ruiniren.

Wenn eine Figur eine geſchlagne Brücke verläſst, ſo kann ſie ſolche in Brand ſtecken. Hierdurch können die anliegenden Brücken mit

angeſteckt und ruiniret werden. Und dies iſt das achte Mittel Brücken zu ruiniren.

Einſchränkung des Brückenſchlagens, Abbrechens und Ruinirens derſelben.

Was oben von Angriff und Vertheidigung einer Bruſtwehr geſagt iſt, das gilt auch von Angriff und Vertheidigung einer geſchlagnen Brücke. Und dadurch werden folgende die Brücken betreffende Sätze, vollkommen deutlich.

1) Man kann keine Brücke über einen Ort ſchlagen, der von feindlichen Figuren ſo ſtark angegriffen, als er vertheidiget iſt, es ſei denn, daſs dieſer Ort in der Wirkungsfläche des eignen Geſchützes befindlich ſei.

2) Man kann eine Brücke über einen Ort ſchlagen, der in der Wirkungsfläche des feindlichen Geſchützes liegt, wenn man ſich der Gefahr ausſetzen will, ſie in folgenden Zuge vom Feinde ruinirt zu ſehn.

3) Man kann eine Brücke über einen Ort ſchlagen, der ſtärker angegriffen als vertheidigt iſt, man muſs aber befürchten, daſs ſie von dem Feinde im gleich folgenden Zuge ruinirt werde.

4) Liegt aber der Ort, auf dem man eine Brücke geſchlagen hat, in der Wirkungs-

Digitized by Google

fläche des eignen Geſchützes, ſo kann der Feind ſolche zwar durch ſein Geſchütz, aber nicht durch ſeine Figuren ruiniren.

5) In der Wirkungsfläche des feindlichen Geſchützes kann man keine Brücke abbrechen, die ſich länger als Einen Zug über in dieſer Wirkungsfläche befand.

6) Wenn der Feind eine geſchlagne Brücke durch Figuren ſo ſtark und noch ſtärker angegriffen, als man ſie vertheidigt hat, ſo kann man ſolche nicht abbrechen, es ſei denn, daſs dieſe Brücke ſich in der Wirkungsfläche unſers Geſchützes befinde.

7) Durch das vierte Mittel darf eine Brücke, welche eben ſo ſtark bedeckt als angegriffen iſt, nicht ruinirt werden. Auch darf man keine Brücke durch dieſes Mittel ruiniren, welche mit freundlichen oder feindlichen Figuren beſetzt iſt.

8) Durch das ſechſte Mittel kann man keine Brücke ruiniren, auf welcher eine Bruſtwehr befindlich iſt, bevor dieſe nicht erſt ruinirt worden.

9) Durch das ſiebente Mittel kann man keine Brücke in Brand ſtecken auf der eine Bruſtwehr befindlich iſt. Iſt aber eine andre Brücke in Brand, und das Feuer ergreift eine Brücke, auf der

Digitized by Google

ſich eine Bruſtwehr befindet, ſo wird dieſe dadurch auch ruinirt.

Gegenſtände welche der freien Bewegung der Figuren Hinderniſſe ſetzen.

Das meiſte hierüber erſiehet man ſchon aus den vorhergehenden Abhandlungen, und eine Ueberſicht dieſes Gegenſtandes im Zuſammenhange würde der Plan dieſes Auszugs nicht erlauben. Man findet inzwiſchen eine ſolche im erſten Theil des über das Kriegsſpiel abgefaſsten Werks p. 107—114.

Von den Zügen.

Die Spieler ziehen, wie bereits geſagt iſt, wechſelsweiſe und es gilt jede von denſelben unternommene Bewegung oder Verrichtung Einen Zug, es ſei die Bewegung

1) eine Figur
2) mehrere Figuren zu gleicher Zeit.
3) Eine Maſchine.
4) Mehrere Maſchinen von einerlei oder von verſchiedner Art zu gleicher Zeit.
5) Durch Schlagen einer Brücke.
6) Durch Abbrechen einer Brücke.
7) Durch Aufwerfung einer Bruſtwehr.
8) Durch Wirkung des Geſchützes.
9) Durch Ruinirung feindlicher Maſchinen und Werke; wobei man jedoch die Fälle

Digitized by Google

zu bemerken hat, bei welchen es erlaubt iſt, auch noch diejenige Figur in eben dem Zuge zu ziehen welche die Maſchine ruinirte.

Abſchneidung eines feindlichen Korps und die darauf erfolgende Gefangenſchaft deſſelben.

So lange Truppen von einem Korps zu einem andern kommen können, ſo lange haben beide Korps Kommunikation. Sobald aber ſolches entweder durch die Natur einer Gegend, oder durch die vom Feinde getroffene Anſtalten verhindert wird, ſo bald iſt die Kommunikation unterbrochen.

Iſt es nicht möglich durch ſechs von dem Spieler des abgeſchnittenen Korps zu verrichtende Züge ſolche Kommunikation wieder herzuſtellen, ſo ſtreckt das abgeſchnittene Korps, aus Mangel der Lebensmittel, ohne Rückſicht auf die Stärke des gegenſeitigen Korps das Gewehr. Die Truppen dieſes gefangnen Korps kommen aus dem Spiele, das Geſchütz aber, Brücken u. ſ. w. was der Feind nicht zuvor ruinirte, behält der Sieger.

Von der Veſtung, deren Eroberung und dem dadurch geendigten Spiel.

Es iſt auf dem Plan, worauf das taktiſche Spiel geſpielt wird, für jeden Spieler wenigſtens Eine Veſtung angelegt, durch deren Eroberung das Kriegsſpiel zum Vortheil des Eroberers geendiget iſt, wenn auch der Ueberwundene noch eine gröſsere Anzahl von Truppen als der Ueberwinder haben ſollte.

Hat aber jeder Spieler mehrere Veſtungen als eine, ſo iſt das Spiel nicht ganz geendiget, ſo lange der Feind noch im Beſitz Einer Veſtung iſt.

Wenn der Feind die Mitte eines befeſtigten Platzes beſetzt, ſo kann in den meiſten Fällen dieſer Platz erobert heiſsen. Dieſe Mitte iſt daher mit einer Fahne beſteckt.

Es iſt aber zur Eroberung einer Veſtung nicht genug, daſs der Feind dieſen Platz mit einer Figur oder mit ſeinem Geſchütz beſetze; ſondern er muſs auch dieſen Platz behaupten, d. i. er muſs durch den Zug, den die Beſatzung unmittelbar nach der Beſetzung dieſes Quadrats vornimmt, nicht wiederum von demſelben vertrieben werden. Bleibt er aber einen Zug über auf dieſem Platze ruhig ſtehen, ſo iſt die Veſtung erobert, und wenn es nur Eine im Spiele giebt, das ganze Spiel zum Vortheil des Eroberers dieſer

Digitized by Google

Veſtung geendiget. Es kann ſolches theils durch Gewalt, theils durch eine Ueberrumpelung bewerkſtelliget werden.

Man kann aber auch eine ſolche Veſtung durch Mangel an Lebensmitteln zur Uebergabe nöthigen. Nämlich:

Wenn die Veſtung mit keinem der anliegenden Terrains Kommunikation hat, ſo können in die Veſtung keine Lebensmittel mehr gebracht werden. Hieraus entſtehn folgende Regeln.

1) So bald über den äuſserſten Graben der Veſtung keine Brücke befindlich iſt, ſo bald iſt dieſe Veſtung geſperrt.

2) Wenn, nachdem die Veſtung geſperrt iſt, von jedem Spieler 50 und alſo überhaupt 100 Züge geſchehen ſind, ohne daſs neue Lebensmittel in die Veſtung gekommen ſeyn können, ſo **ergiebt** ſich die Veſtung und endiget das Spiel, wenn ſie die letzte oder die einzige ihres Spielers iſt.

3) Iſt die Veſtung geſperrt, ſo muſs derjenige, der die Belagerung unternimmt, dieſes dem Spieler anzeigen, damit ſie gemeinſchaftlich die Züge zählen können.

4) Wenn, nachdem die Veſtung hierdurch für geſperrt erklärt iſt, die Beſatzung mittelſt einer Brücke über dem äuſserſten Graben der Veſtung eine Figur in eines

der anliegenden Terrains ſchickt, die wiederum in die Veſtung zurück kömmt, ſo verzögert ſich dadurch die Uebergabe der Veſtung auf 20 Züge.

5) Wenn ein Korps, das zum Entſatz der Veſtung anrückt, eine Brücke über den äuſserſten Graben der Veſtung dergeſtalt ſchlägt, daſs von dieſem Korps dadurch eine Figur in die Veſtung kömmt, ſo wird dafür gehalten, daſs dieſe Figur die Veſtung mit Proviant verſorget habe, und ſolche ſich noch 20 Züge länger halten könne.

Anzahl der zu einem Kriegsſpiel gehörigen Figuren und Maſchinen etc. und von dem Plan, worauf das Kriegsſpiel geſpielt wird.

Beide Spieler haben einerlei Anzahl Truppen und Kriegsgeräthe. Auch ihr Land iſt auf gleiche Weiſe eingerichtet, damit im Anfange des Spiels keiner Vortheile vor dem andern habe.

Jeder Spieler hat an Figuren 5 ſpringende ſogenannte Königinnen, 6 Königinnen, 7 Elefanten, 8 ſpringende Läufer, 4 Thürme, 6 Läufer, 30 Springer, 40 Bauern, — an Maſchinen und Zeichen 26 Transporteurs, 40 Brückentransporteurs, 160 Brücken, 6 Maſchi-

nen zu Kanonen von der erſten Richtung, 6 andre von der zweiten, und 6 andre von der dritten Richtung des Würfels, 6 Maſchinen des Wurfgeſchützes, 120 Zeichen zu Bruſtwehren, und eine Fahne.

Der Plan auf welchem das Kriegsſpiel geſpielt wird, iſt ein Rektangel, deſſen lange Seite in 49 gleiche, und die kurze in 33 eben ſo unter ſich gleiche Theile getheilt iſt. Durch eine durch dieſe Theilungspunkte mit den Seiten des Rektangels gezogene Paralellinie iſt der Plan ſo ferner in 1617 gleiche Quadrate oder Felder des Spiels vertheilt, deren Farbe und Unterſcheidung nach ihrer Bedeutung aus der bisher gegebenen Beſchreibung des Spiels hinlänglich erhellet.

Das Land beider Spieler iſt auf dieſem Plan durch eine wohlbemerkliche Gränze von einander geſchieden, und in beiden Ländern liegen die entſcheidenden Veſtungen abgeſtochen.

Das Bret, worauf der Plan geklebt iſt, iſt auf einem ſtarken Tiſchfuſs befeſtiget, und iſt dieſes der Tiſch der Spieltafel genannt.

Der Tiſch hat eine Schublade mit verſchiedenen Abtheilungen, die an jeder der ſchmalen Seite des Tiſches herausgezogen werden können. Hierin liegen die jedem Spieler gehörigen Figuren, Maſchinen etc. aufbewahrt, und nach einer ſolchen Abtheilung in

Digitized by Google

die verſchiednen Fächer gethan daſs ſie ohne Mühe ergriffen werden können, ohne ſie unter einander zu verwechſeln.

Auffetzen der Figuren.

Ehe man das Spiel anfangen kann, muſs man den Figuren und Maſchinen auf dem Plan ihren Ort anweiſen. Und auch hier müſſen, wie im Schachſpiel, beide Spieler in Anfang ihren Armeen einerlei Stellung geben.

Der Erfinder hat zur Erleichterung der Lernenden das Spiel in zwei Schulen getheilt.

In der erſten Schule ſpielt man das Spiel nach der gegebnen Beſchreibung.

In der andern Schule ſiehet man auf den Vortheil, welchen die Anhöhen geben, und verpflegt die Armee ordentlich durch Anlegung der Magazine.

Man macht daher bei Anfang des Spiels, ehe mans auffetzt, aus, ob man das Spiel nach der erſten oder der zweiten Schule ſpielen wolle.

Man kann die Stellung der Figuren und Maſchinen im Anfang des Spiels auf vielfach veränderte Weiſe einrichten, ohne daſs das Weſentliche des Spiels dadurch verändert werde.

Hierüber, ſo wie über die nähre Entwickelung der beiden vorgedachten Schulen, als auch über die Methode, wie das Kriegsſpiel von vier Perſonen geſpielt werden könne, läſst ſich in dieſem Auszuge und ohne den Augenſchein zu Hülfe zu nehmen, nicht umſtändlich abhandeln, und werden ſich meine Leſer mit dem gegebnen Unterrichte in ſoweit begnügen. Einiges wenige mag indeſſen, ein helleres Licht aufzuſtecken, noch hinzukommen, um den Beſchluſs zu machen.

In der zweiten Schule wird das taktiſche Spiel eben ſo, als wie in der erſten geſpielt, nur mit dem Unterſchied, daſs in der zweiten Schule noch auf einige Gegenſtände mehr Rückſicht genommen wird.

Dieſe Gegenſtände ſind

1) die Anhöhen,

2) die Verpflegung der Truppen.

Anhöhen ſind in einem Plan auf dem das taktiſche Spiel nach dieſer zweiten Schule geſpielt werden ſoll, durch gewiſſe vier Zoll lange Stifte mit einem Fähnchen angedeutet. Es ſind dabei folgende Punkte zu bemerken:

1) Keine Anhöhe nimmt weniger als vier Quadrate des Plans ein.

2) Dieſe 4 Quadrate müſſen durch ihre Lage Ein Quadrat machen.

Digitized by Google

3) Der Stift mit dem Fähnchen wird, zum Zeichen daſs ſie eine **Anhöhe** machen, in den Punkt geſteckt, worin dieſe vier Quadrate zuſammen ſtoſsen.

4) Mehrere ſolcher **Anhöhen** können auch wol neben einander aufgerichtet oder dargeſtellt werden.

Anhöhen der geringern Art, ſolche, die nur etwas weniges höher als eine Ebene ſind, werden mit einem Fähnchen bezeichnet, darin ſich ein Zirkel abgebildet findet. Andre **Anhöhen**, die höher ſind, haben nur Fähnchen mit zween Zirkeln. Letztere dominiren diejenigen der erſten Art, wenn ſie nicht über ein Schuſsweite von einander entfernt ſind. Die Regeln ſind nun folgende:

1) In der Ebne ſtehende Artillerie kann nicht jenſeits der Anhöhen wirken.

2) Eine ſolche Artillerie, wenn ſie auch um Eins ſtärker iſt, kann die, obwol ſchwächere, ſo ſich auf der Anhöhe befindet, nicht vertreiben. Iſt ſie aber um zwei ſtärker, ſo kann ſie es. Einfaches Geſchütz wird daher von der Anhöhe nicht durch doppeltes, wohl aber durch dreifaches vertrieben.

3) Unſer Geſchütz und feindliches, welches auf Anhöhen von einerlei Höhe befindlich iſt, verhält ſich gegen einander, als ob es auf einer Ebene befindlich wäre

Das doppelte vertreibt daher in dieſem Falle das einfache, das dreifache das zweifache etc.

4) Auf einer Anhöhe ſtehende feindliche Artillerie wirkt nicht auf die Ebne jenſeits einer anderen in ihrer Wirkungsfläche liegenden Anhöhe, wenn beide von einerlei Höhe ſind; ſondern nur dann, wenn die erſte Anhöhe gröſser iſt.

5) Geſchütz auf einer Anhöhe vertreibt das feindliche Geſchütz aus einer Ebene, wenn auch beides gleich ſtark iſt.

6) Das Geſchütz der gröſsern Anhöhe vertreibt das der geringern, wenn auch beide gleich ſtark ſind.

Soll eine Armee in Anſehung ihrer Verpflegung ganz ſicher geſtellt ſein, ſo muſs

1) das Hauptmagazin ſeine gewiſſe Quellen haben.

2) Der Depot muſs vom Feinde nicht ruinirt, und

3) die Kommunikation des Depot mit dem Hauptmagazin nicht unterbrochen werden können.

Hierauf gründet ſich die Theorie des Kriegsſpiels in Abſicht der Verpflegung der Truppen, wenn das Spiel nach der zweiten Schule geſpielt wird.

Digitized by Google

Das Hauptmagazin eines jeden Spielers denkt man ſich in deſſen Veſtung, welches dann ſo lange ſeine gewiſſe Quellen hat, bis die Veſtung geſperrt iſt.

Das Zeichen wodurch die Anlegung eines Depots im Kriegsſpiel angezeigt wird, iſt ein Stückchen Pappe von der Gröſse eines Quadrats, worinn der zum taktiſchen Spiel gehörige Plan eingetheilt worden iſt. Es iſt wegen der Verſchiedenheit der Spieler auch verſchieden mit Farben bemerkt. Den Ort, worauf man einen Depot anlegt, beſteckt man noch überdem mit einer etwa vier Zoll langen, ebenfalls nach den Farben unterſchiednen Fahne. Dieſe Fahne aber wird in einem Winkel des Quadrats, darauf der Depot liegt, befeſtiget. Ein ſolches Depot anlegen gilt Einen Zug.

Man kann die Depot nur auf praktikables Terrain anlegen, welches Transporteur, Brückentransporteurs und Figuren nicht verhindern. Auf einem durch eine Brücke praktikabel gemachten Orte aber kann man keinen Depot anlegen.

Ein angelegter Depot macht einen Ort, in dem er befindlich iſt, nicht unpraktikabel. Wer in einem Ort einen Depot anlegen will, muſs ihn mit einer ſeiner Figuren, welche

nicht

nicht über die Weite eines Kanonenſchuſſes davon entfernt iſt, beſetzen können.

Aus einem Depot können die auf denen demſelben zunächſt anliegenden 80 Quadraten befindliche Truppen verpflegt werden. Solche 80 Quadrate heiſsen daher die Wirkungsfläche eines Depots.

Rücken ganze Truppen auf Transporteurs vor, ſo müſſen ſie in der Wirkungsfläche eines ihrer Depots ſeyn, wo nicht, ſo müſſen ſie ſich zurück ziehen oder doch in drei Zügen nach ihrem erſten Vorrücken im Stande ſeyn einen Depot anzulegen, in deſſen Wirkungsfläche ſie ſich alsdann befinden.

Da der Spieler dem Genuſs des Spiels gemäſs Mittel in Händen hat, ein Depot zu ruiniren, ſo ſtrecken, wenn ein Depot ruinirt worden, alle diejenigen Truppen die ſich in dreien Zügen nicht in die Wirkungsfläche eines andern Depots gezogen haben, das Gewehr.

Da es aber auch möglich iſt, daſs man einen Depot wegnimmt, und ihn als den ſeinigen betrachtet, ſo wird in dieſem Falle blos das Zeichen deſſelben verwechſelt, welche Verwechſelung für Einen Zug gilt.

Wer auf die eine oder die andre Art einen Depot verloren hat, kann erſt nach 6 Zügen einen neuen anlegen.

Digitized by Google

Was die **Kommunikation** der Depots mit dem Hauptmagazin belangt, ſo beruhet alles auf folgenden Sätzen:

1) Eine über den Fluſs geſchlagene und in der Gewalt des Feindes befindliche Brücke unterbricht die Paſſage über den Fluſs.
2) Ein in der Wirkungsfläche des feindlichen Geſchützes liegender Theil eines Fluſſes unterbricht die Paſſage gleichfals.
3) Wenn die Kommunikation des Hauptmagazins mit dem Depot, weder zu Lande, noch zu Waſſer offen iſt, ſo ſtrecken alle diejenigen Truppen deren Depots dadurch von dem Hauptmagazin abgeſchnitten worden, das Gewehr, wenn ſie in drei Zügen die Kommunikation nicht wieder herſtellen. Iſt es unmöglich die Kommunikation in drei Zügen wieder zu eröffnen, ſo muſs man ſuchen, ſo viele Truppen in die Wirkungsfläche derjenigen Depots zurück zu ziehen, als deren mit dem Hauptmagazin noch Kommunikation haben.

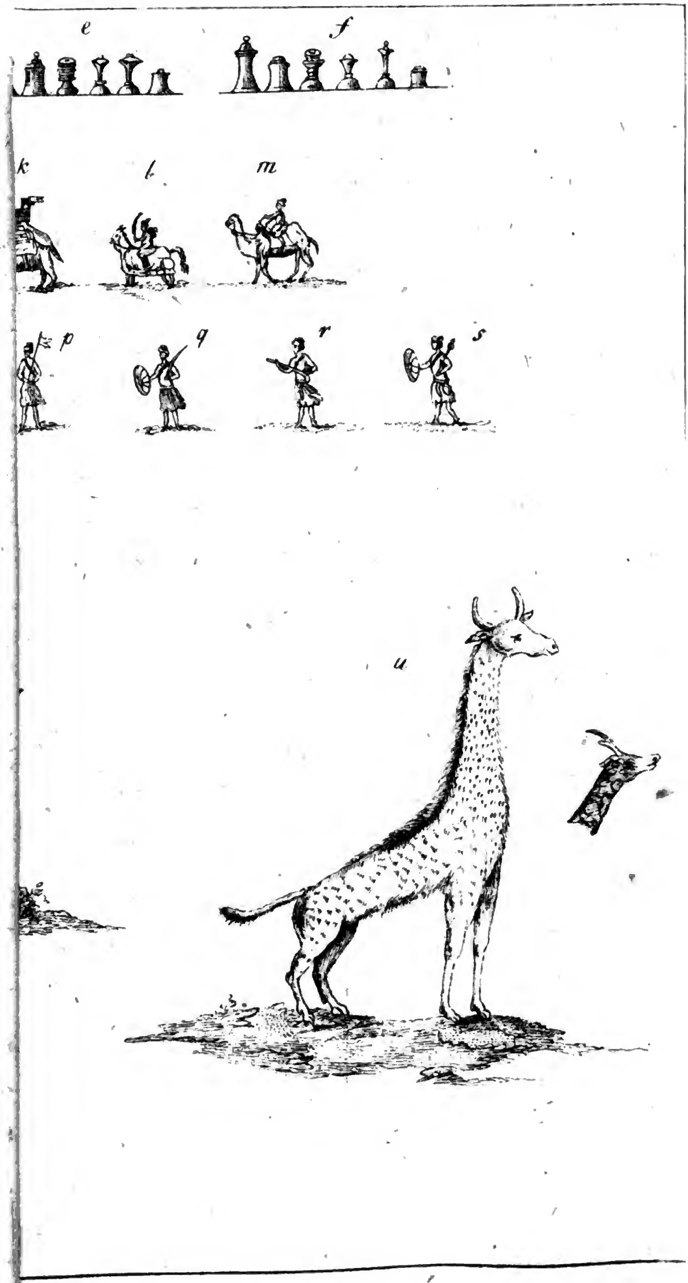
Man kann das taktiſche Spiel der zweiten Schule zwar auch auf demſelben Plane ſpielen, auf welchem man das erſte ſpielet. Man thut aber beſſer, ſich dazu eines gröſsern zu bedienen. Der Plan des Erfinders, auf welchem er das Spiel der zweiten Schule zu üben an,

empfiehlt, hat 66 Quadrate in die Länge, und 40 in die Breite. Er enthält daher 2640 Felder oder Quadrate.

Will man das Terrain eines Kriegsſpiels nach verſchiedentlichen Abänderungen haben, ſo muſs man ſich entweder verſchiedne Plane halten, welches jedoch ſehr viel Umſtände machen würde und viel Raum wegnehmen dürfte, oder man bewirkt dieſes durch Marken, oder auch ähnliche Erfindungen, wovon die Beſchreibung nachzuſehn iſt, welche der Erfinder ſelbſt von ſeinem Spiel gegeben hat, und woraus ich dem Leſer dieſen Auszug geliefert habe, erſter Theil §. 262. und zweiter Theil §. 176.

Digitized by Google

Digitized by Google


e
f
k
l
m
p
q
r
s
u

Digitized by Google

This book is due two weeks from the last date stamped below, and if not returned at or before that time a fine of five cents a day will be incurred.

Digitized by Google

794.09 W12

Wahl
Der geist und die geschichte des schach-spiels

794.09 W12

1933

Digitized by Google

Digitized by Google